NINTENDO PLAYER
TWEEMAANDELIJKS

SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY

Nintendo Player

ZELDA OP DE GAME BOY

SUPER MARIO ALL STARS

DE 2 TOP HITS VAN DEZE HERFST





PLANNEN

SUPER NINTENDO
CASTLEVANIA IV

NES
STAR WARS

GAME BOY
ADDAMS FAMILY

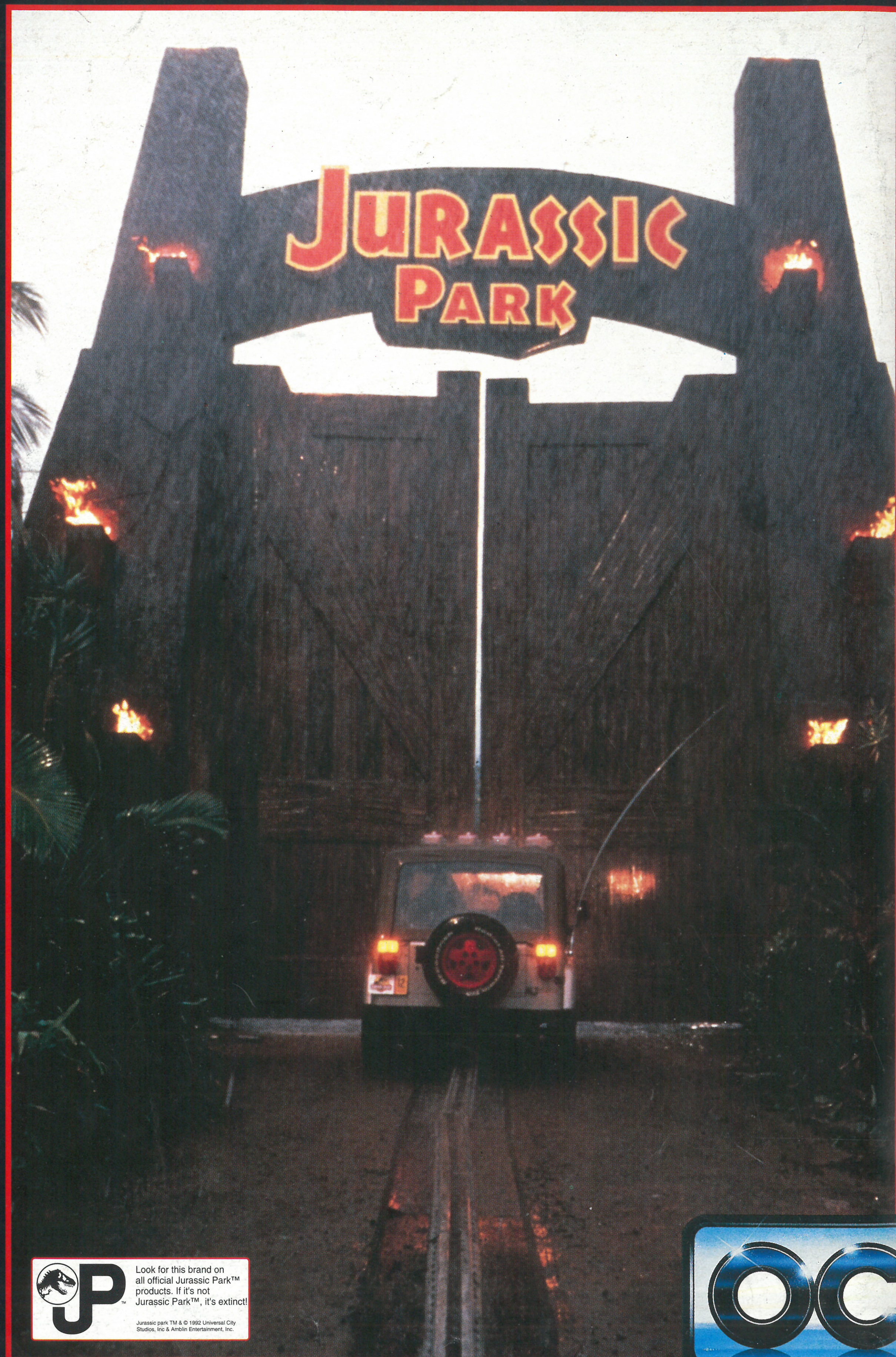






TESTS : SUPER TINY TOON • F1 POLE POSITION
DARKWING DUCK • MEGAMAN 4
WORLD LEAGUE BASKETBALL...

OKTOBER -NOVEMBER 1993
NUMMER 2
9,95 f



JURASSIC PARK™
MIS DEZE AFSPRAAK NIET!





ocean®

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573

START SELECT

Hello!
Graag wil ik deze eerste bladzijde beginnen met één enkel woord: DANK!
Dank voor jullie warme en enthousiaste ontvangst van het eerste nummer van Nintendo Player. Dank voor de vele leuke brieven vol positieve reakties en aanmoedigingen die we ontvingen. Ik kan alleen maar zeggen: "Ga zo door!"
Hier is dan het langverwachtte tweede nummer van jullie nieuwe lijfblad! Wat er allemaal instaat? Volop nieuwtjes over de komende hits die op de laatse beurs van Chicago werden gelanceerd (zoals het fenomenale Super Mario All Stars), het vervolg van de volledige schema's van Star Wars, Castlevania IV en Addams Family en... en... en... een superuitgebreide test van het, als dé tophit van deze herfst aangekondige spel waar we al zo lang reikhalzend naar uitkijken, ja..., ja..., je raadt het goed: ik heb het over Zelda voor de Game Boy! Een inhoud om U tegen te zeggen, vind je ook niet? Maar genoeg gepraat. Begin maar snel aan dit nieuwe nummer, veel plezier ermee en tot over twee maanden in het volgende nummer van Nintendo Player!
Bye!

NINTENDO™ PLAYER
Postbus 77 – 5126 ZH GILZE, Nederland

Directeur: Alain KAHN.
Hoofd Benelux Editie: Carla VAN EMDE BOAS.
Hoofdredakteur: Cyrille BAUDIN.
Vormgeving: Isabelle DERVEAUX-BERTÉ .
Redaktie sekretariaat: Sylvain ALLAIN, Joke DELPRATO-ROODNAT, Antoinette MONNIER-SIMONS.
Redactie en medewerkers: Patrick GIORDANO, Claire SAUNOIS, Quélou PARENTE, Jean-Philippe ASTOUX, Véronique BOISSARIE, François DANIEL, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Julien VAN DE STEENE, Jean-François VIÉ.
Illustrator: Emmanuel VEGLIONA.
Infografist: Laurent VIEL.

ADVERTENTIE: Contact opnemen met Perrine MICHAELIS
Tel. : (09-33-1) 41 10 20 40 – Fax : (09-33-1) 46 04 80 57.

Abonnementenadministratie: P.V.O. Abonnementenservice, Gilze.
Correspondentie m.b.t. je abonnement kun je sturen naar:
Nintendo Player, Postbus 77, 5126 ZH Gilze – Tel: 01615 - 7450 – Fax: 01615 - 2913.
Abonnementsprijzen: Nederland: fl 47,75 per jaar (6 nummers).
Overige landen: op aanvraag. Voor de betaling ontvang je een acceptgirokaart/faktuur.
Het abonnementsgeld dient vooruit te worden betaald. Abonnementen worden tot wederopzegging aangegaan. Opzegging kan uitsluitend schriftelijk plaatsvinden tot uiterlijk twee maanden voor het einde van de lopende abonnementsperiode.

NINTENDO™ PLAYER, een uitgave van MEDIA SYSTEME EDITION BV,
Import en distributie: Betapress bv.

Stuur je vragen en/of opmerkingen naar:
LEZERSRUBRIEK
Nintendo Player
Postbus 77 – 5126 ZH Gilze, Nederland

Printed in France.

INHOUD

SUPER NINTENDO PLANNEN
CASTLEVANIA IV .... Pag. 16

NES PLANNEN
STAR WARS .... Pag. 52

GAME BOY CLUB
ADDAMS FAMILY .... Pag. 70
TOP SECRET GAME BOY .... Pag. 80
SELECTION GAME BOY .... Pag. 82

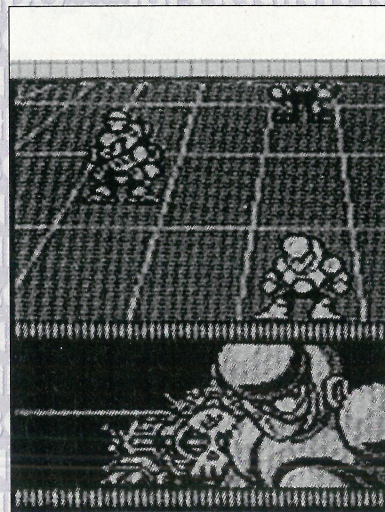
RUBRIEKEN
INFOS ZAPPING .... Pag. 6
TOP SECRET SUPER NES .... Pag. 24
SELECTION SUPER NES .... Pag. 28
TOP SECRET NES .... Pag. 42
SELECTION NES .... Pag. 44
ALS DE NOOD HET HOOGST IS .... Pag. 66

INFOS zapping

CHICAGO



De CES beurs van Chicago is dé gelegenheid voor de mensen uit de videospellenbranche - zoals journalisten, uitgevers, groothandelaren, verkopers, programmeurs enz - om de nieuwste uitgaven te ontdekken, die binnenkort de winkelrekken gaan overspoelen. Nintendo Player was natuurlijk ook van de partij. Een verslag.



Ik kan me zo voorstellen, dat de Consumer Electronics Show je niet veel zegt. Nou, de CES, zoals wij 't noemen, is niets minder dan één van 's werelds grootste beurzen op het gebied van elektronische produkten. De beurs speelt zich twee maal per jaar af. De eerste wordt in januari in Las Vegas gehouden, de tweede in juni, maar dan in Chicago. En wat vind je daar nou zoal? Videospelletjes natuurlijk! Nintendo Player heeft even een selektie uit de beste spellen voor je gemaakt, die tussen nu en de eerste helft van 1994 op de markt verschijnen.



Dit is de Capcom-hoek, op de stand van Nintendo. Zullen we even spelen?

Chicago, met z'n enorme wolkenkrabbers, is al net zo indrukwekkend als de CES beurs zelf. Stel je eens voor, twee gigantische hallen, die door een gang van 4 minuten met elkaar worden verbonden (hier worden voor afstanden geen kilometers maar minuten geteld!). De eerste hal is voor drie kwart gevuld met alleen maar uitgevers van video-spellen. De stand die ons het meest interesseert is natuurlijk die van Nintendo, die alleen al een kwart van de hal in beslag neemt. ...Maar ja, je vindt er dan ook àlle onafhankelijke uitgevers, die spelletjes voor dit merk ontwerpen. Neem maar aan dat je 't moet zien om het te geloven! Nou, genoeg gekletst, ruim baan voor het serieuze werk.

SUPER NINTENDO SPELLETJES VAN... NINTENDO

Geef 't maar toe, de ster van de show heet Super Nintendo. En wat een nieuwtjes! Laten we eerst een blik op de produkten van Nintendo zelf werpen. Super Mario All Stars is een kompilatie van de NES-versies van Super Mario Bros. 1, 2 en 3. Ze zijn aangepast voor de Super Nintendo en aangevuld met "The Lost Levels". Dit laatste avontuur van Mario, dat tot nu toe alleen nog maar bij Japannertjes met een Famicom (de Japanse NES) bekend was. Degenen die Mario door middel van Super Mario



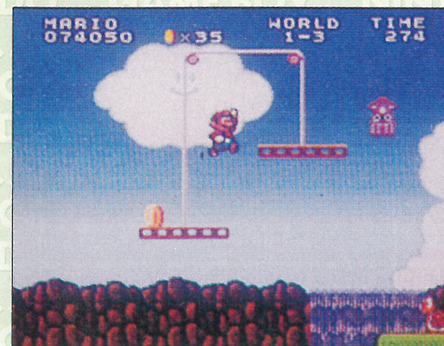




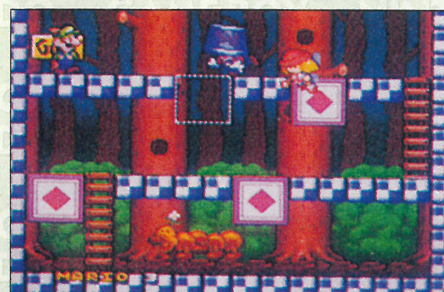
Super Mario All Stars.

World op Super Nintendo gaan ontdekken, kunnen hun hart ophalen! Een andere ijzersterke, op Mario gebaseerde uitgave heet Mario and Wario. Wario is het negatief van Mario, en je kon hem voor het eerst op Super Mario Land 2 op de Game Boy ontdekken. Het principe is als volgt: Mario moet zich in z'n eentje een weg ba-

Hoogtepunt van de CES beurs : de lancering van Super Mario All Stars



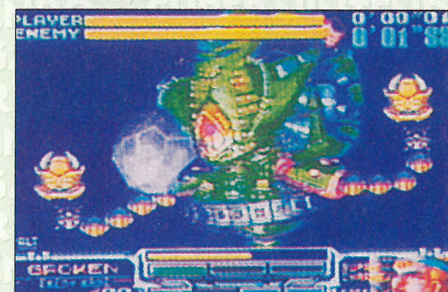
nen door werelden vol gaten. Daarbij ziet hij niets, omdat hij een ton over zijn hoofd heeft. Dit spelidee vind je trouwens ook terug in sommige PC-spelletjes, zoals Lemmings van Psygnosis of Builderland van Loriciel. Wat jij dus moet doen, is een beschermengel leiden, die op sommige hokjes kan klikken, die de gaten onder Mario's voeten kan opvullen en de weg vrij kan maken. Klikken? Ik zei klikken? Oh ja, dat is waar ook: dit spel werkt met de





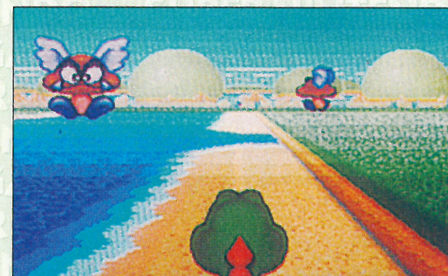
Mario & Wario.

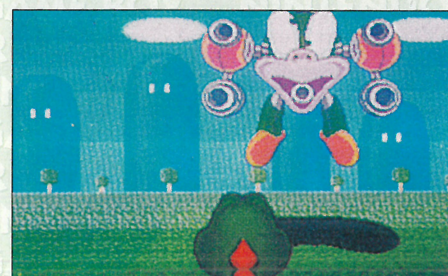
beroemde muis, die aan het begin van dit jaar met Mario Paint aan het Nintendo arsenaal werd toegevoegd.
Verder zijn er nog twee titels die net op de Super Nintendo zijn uitgekomen, voor gebruik met de Super Scope. Allereerst stel ik Battle Clash II aan je voor, die afwijkt van de eerste versie door het feit dat je 't met z'n tweeën kunt spelen. Je vraagt aan een vriendje of hij de vijand die op het scherm rondhuppelt tegen kan houden, en jij kunt er vervolgens met je Super Scope op los schieten. Te gek, hè?



Battle Clash II.

Met Yoshi's Safari, dat wat mensvriendelijker is (hoewel...), klim je in de huid van Mario en vooral op de rug van Yoshi. Hele kuddes vijanden stormen op je af (het spel is in mode 7 geprogrammeerd, net zoals F-Zero) en dankzij je Super Scope kun je ze, als 't even meezit, allemaal om zeep helpen. Maar kijk wel uit, vermijd het hoofd van Yoshi, dat net voor je zit! Het spel bestaat uit 12 levels en elk level eindigt met een wel heel bijzondere boss, die natuurlijk niet meer lang te leven heeft. ▶



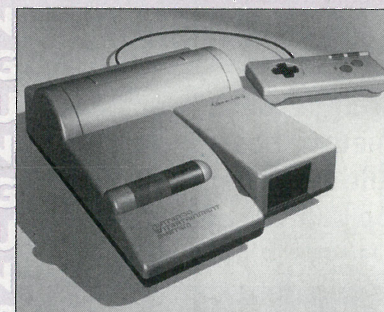


Yoshi's Safari.

INFOS zapping

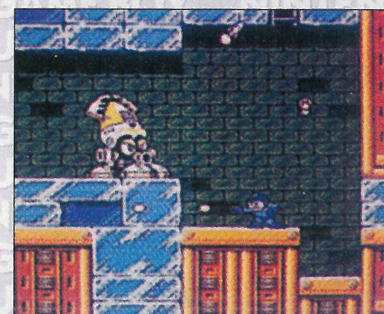
TE GEK! 30 NES SPELLETJES TUSSEN NU EN KERST

NES-bezitters, maak je borst maar vast nat! In tegenstelling tot 8 bits gebruikers van het concurrerende merk, zullen jullie niet bedrogen uitkomen, integendeel! Wist je al dat de NES een verjongingskuur heeft ondergaan? Hij is in een nieuw jasje gestoken. In Amerika is hij al vanaf de herfst te krijgen. Voor Nederland kunnen we er nog niet veel over zeggen, maar reken maar dat we je op de hoogte zullen houden.



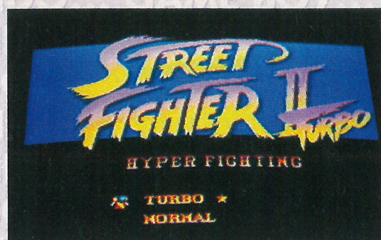
De NES in een nieuw jasje.

Er zitten maar liefst dertig nieuwe spelletjes aan te komen met om te beginnen: Tetris II, Megaman VI, Bonk's Adventure en Cliffhanger (de nieuwste film met Sylvester Stallone).



Megaman VI.

SUPER NES preview

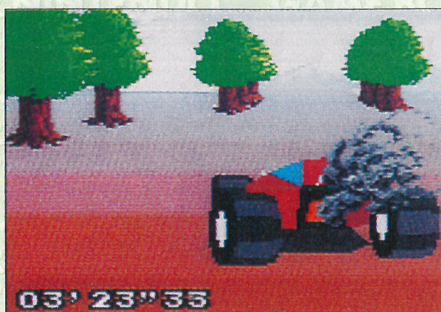


STREET FIGHTER II TURBO : DE WAANZIN TEN TOP!

We hebben in het verleden al wat afgespeeld met die eerste versie, die werkelijk perfekt in elkaar zit. Maar nu is er deel twee, en ook hier, niets op aan te merken! Een vette tien! Er zitten wat nieuwe dingen in zoals snellere en nieuwe technieken en vier nieuwe bosses, waar alle straatbendes jaloers op kunnen zijn. De verschijningsdatum is nog onbekend, maar we houden je zoals gewoonlijk op de hoogte.







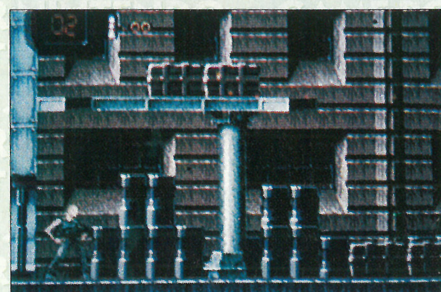


Trax FX.

Het nieuwste van het nieuwste dat Nintendo gaat uitbrengen, is nog niet helemaal klaar. Het spel draagt de veelzeggende naam Trax FX en voor de tweede keer in de geschiedenis (na Starwing) gaat het om een spel dat gebruik maakt van de Super FX-processor. Je houdt deze waanzinnig realistische 3-dimensionele kartingrace echter te goed. Zoals ik al zei, er moet nog aan gesleuteld worden, want het zag er nog niet zo best uit. Nintendo of America had beter even kunnen wachten tot het spel helemaal af was voor het ons te laten zien.
Laten we het er maar op houden dat de programmeurs van Trax FX er uiteindelijk net zo'n juweeltje van weten te maken als van Starwing.

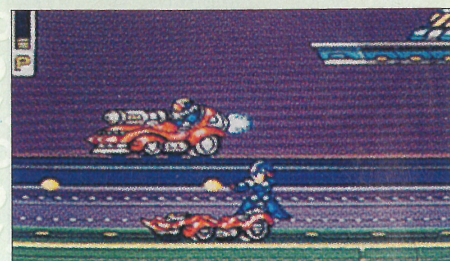
DE ONAFHANKELIJKE UITGEVERS EN DE SUPER NINTENDO

De andere onafhankelijke uitgevers die voor de Super Nintendo werken, hebben de afgelopen tijd ook niet stil gezeten. Ik zal je een overzicht geven van de meest in het oog springende spelletjes die al klaar zijn, of die er aan zitten te komen. Bij Acclaim valt vooral Mortal Kombat van Midway op, een fantastische aanpassing van het arcade spel (zie 'aktueel' in dit nummer). Het gore Alien 3 zit vol met walgelijke beesten, die je alleen maar van je af kunt schudden door je vlammenwerper te gebruiken. Bèh!



Alien 3.

Op naar Capcom. Dit is de place to be. Iedereen verdringt zich om Street Fighter II Turbo te zien, een echte hoogvlieger. Maar er zijn meer spellen die er ook best mogen wezen: Final Fight II, dat je nu eindelijk ook met z'n tweeën kunt spelen, Eye of the Beholder (een rollenspel, rechtstreeks uit de PC-wereld) en vooral Megaman X. Eindelijk is deze beroemde persoonlijkheid er nu ook op de Super Nintendo.



Megaman X.

Bij Hudson Soft ontdek ik tot m'n grote plezier de ludieke video-versie van Inspecteur Gadget, een tekenfilm die de ouderen onder ons nog wel zullen kennen, en een aanpassing met wel bijzonder kleurrijke graphics van de Beauty and the Beast. Clay Fighter van Interplay komt regelrecht uit Street Fighter II, en daarin zijn wel heel speciale gevechten in scène gezet, namelijk die met sneeuwpoppen! Moet je 'ns naar die foto kijken...

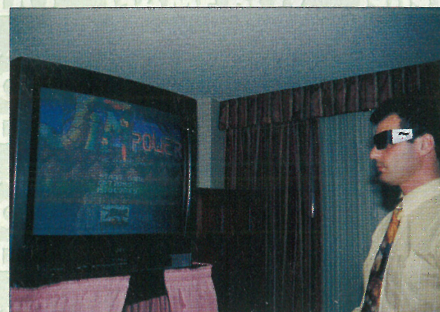


Clay Fighter.

Ze staan nog altijd klaar om te vechten, en ze zijn weer terug van weggeweest: de Ninja Turtles in Teenage Mutant Ninja Turtles - Tournament Fighter, van Konami. JVC laat de Super Star Wars fans niet stikken, en brengt daarom Super Empire Strikes Back uit.



Jim Power: op 't eerste gezicht lijkt het op een doorsnee platformspel....



De boss himself van Loriciel, ziet alles dankzij deze speciale bril in reliëf!

De graphics zien er trouwens goed uit. We hopen dat de speelbaarheid ook zo is. Loriciel presenteert een speciale versie van Jim Power. Zo op het eerste gezicht lijkt het een gewoon platformspel. Maar als je een 3-D bril met gekleurde glazen opzet, dan zie je ineens alles in reliëf! Goed gedaan!
Tot slot nog even iets over Jurassic Park, maar ik hou 't kort want er valt weinig te zeggen of te zien. De stand op de beurs mag dan wel direkt in het oog springen, maar de paar beelden die ik heb gezien waren niet zó. Gelukkig maar dat Ocean heeft beloofd om 't, voordat 't wordt uitgebracht, grondig te herzien. Wait and see..

GAME BOY

Ook voor de Game Boy is er waanzinnig veel nieuws binnen. En hele interessante nieuwtjes! Het winnende lot uit de lotto! Allereerst komt er een flipperspel aan, dat Kirby weer leven inblaast onder de fraaie naam Kirby's Pinball Land. Nou, en in Wario Land kom je natuurlijk weer de hoofdpersoon Wario tegen, het negatief van Mario, dit spel is het vervolg op Super Mario Land 2.

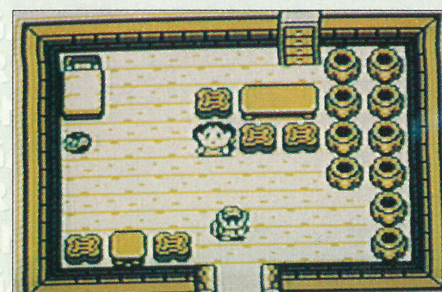
Nieuwste uitvinding van Nintendo: de enorme draagbare Game Boy.





Wario Land.

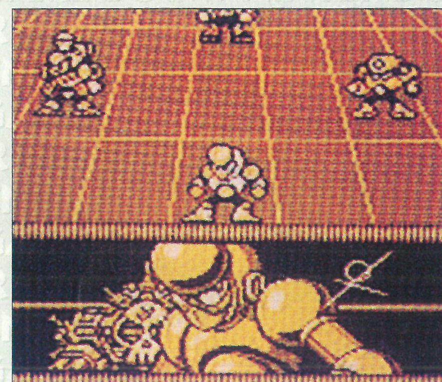
En tot slot de draagbare aanpassing van de Legend of Zelda! Het typerende karakter van dit spel waar je op de NES en Super Nintendo al kennis mee kon maken, is behouden gebleven. En geloof me, die paar minuten dat ik op het proefmodel heb mogen spelen, hebben me alles behalve teleurgesteld.



Zelda.

Voor de aanbidders van Megaman is het vast goed nieuws om te horen dat versie IV nu bijna klaar is. De snelste jongens onder ons zullen ongetwijfeld op Speedy Gonzales af gaan stormen. En voor de fans van Joe & Mac ben ik blij dat hij nu ook in draagbare versie gaat uitkomen (bij Data East, maar meer hierover elders in dit nummer). En "last but not least": het vervolg van twee super bekende spelletjes zit er aan te komen, namelijk Bubble Bobble Part II en Tiny Toon Adventures 2.

David Téné



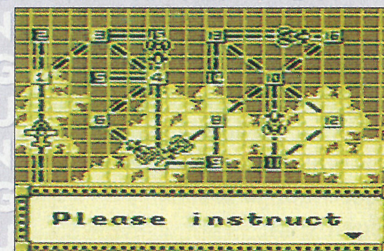
Megaman IV Game Boy.

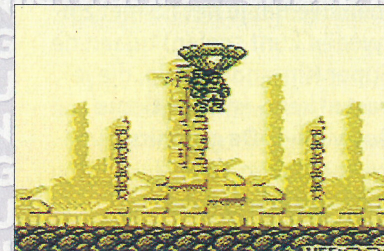
GAME BOY preview

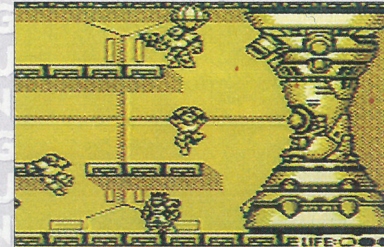
BIONIC COMMANDO

We hebben hier te maken met een uitstekend aktie/adventurespel dat zich op je monochrome schermpje afspeelt: Bionic Commando. Alle NES bezitters waren al één en al lof over dit spel. De graphics in de Game Boy-versie zijn uitstekend. Het is één van de weinige spelletjes waar je personage niet kan springen. Wel kan hij zich met een haak aan het plafond vastgrijpen - net zoals Spiderman - maar over hindernissen heen springen kan hij niet! Ik zeg maar zo, ieder zijn specialiteit!









GAME BOY preview

TALESPIN

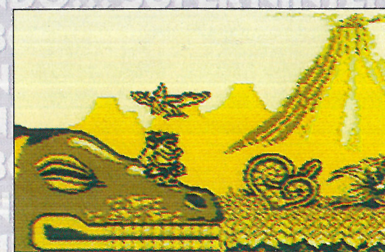
Talespin is zes maanden geleden op de NES uitgekomen en gaat nu zijn snuitje op de Game Boy laten zien. Ons gekke teddybeertje gaat weer aan de slag, laat Don Karnaga maar oppassen. Acht waanzinnige levels lang heb je je handen vol aan het vermijden van allerlei vallen die er voor je uitgezet zijn. Je hoeft niet te wachten, Talespin is al in de winkels te koop.

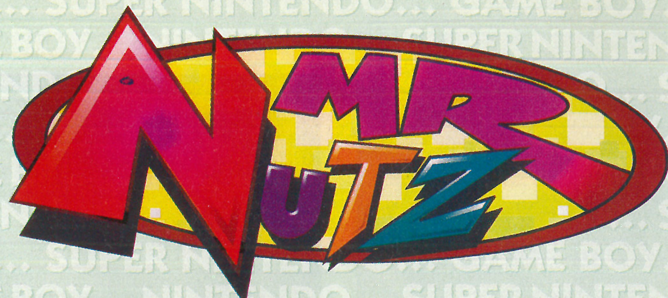




JOE & MAC

Een reisje naar de prehistorie kan heel leuk zijn.. Vooral met een harig wezentje met een knots als gids, die alles neerknuppelt wat hij tegenkomt.
Geen opmerkelijke verschillen (behalve dat je het nu met z'n tweeën kunt spelen) tussen de Super Nintendo versie, die je vast al kent, en deze Game Boy versie.. De graphics zijn weer goed en ook de speelbaarheid is niets veranderd.





Mr Nutz

Hoe kon het ook anders. Na de schitterende Addams Family 2, horen we eindelijk ook weer wat van Mr Nutz. Een veelbelovende cartridge!

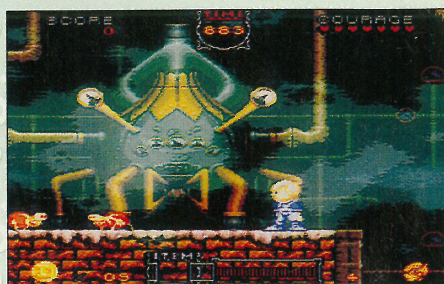
Het alleraardigste eekhoorntje, avonturier in hart en ziel, neemt ons mee voor een avontuurlijke wandeling door vele lange levels. Je zult de ene verrassing na de andere tegenkomen. Mr. Nutz kan alles: rennen, springen, een hoop voorwerpen wegduwen, zich oprollen en er als de wind vandoor gaan... werkelijk gigantisch. Ik ken er heel wat die aan dit spel verslaafd zullen raken en aan hun beeldscherm vastgekleefd zullen blijven zitten.



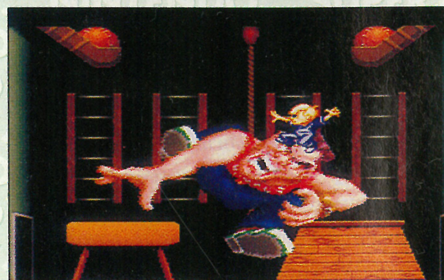
Mister Nutz



Maar goed nieuws komt zelden alleen. Binnenkort komt er nog een cartridge van hoge kwaliteit uit: Denis the Menace.



Denis the Menace



Ken je Denis al van de strips en de tekenfilm? Welnu, deze eersteklas grappenmaker wordt niet alleen de ster van een Warner produktie (de film komt normaal gesproken in september uit), maar bovendien verschijnt hij ook op de Super Nintendo. Als ik moet oordelen naar wat ik ervan gezien heb, mag het resultaat er wezen. De graphics liegen er niet om, goede ideeën, een speelbaarheid waar niets op aan te merken is, in één woord een superspel.
Hou je nog even in. Het is bijna november...



MORTAL KOMBAT

Deze komende herfst heeft heel wat in petto voor fans van de Super Nintendo en de Game Boy. Mortal Kombat staat bijvoorbeeld al vanaf half september in de schijnwerpers. Dit gevechtsspel is geheel gebaseerd op digitale beelden. Je kunt je held uit de volgende 7 personages kiezen: Lui Kong, Johnny Cage, Kano, Sonya Blade, Rayden, Sub-Zero en Scorpion. Alle vechtjassen die op je scherm voorbij komen zijn super realistisch. Het gaat nl. om spelers, die hun eigen rol hebben gekregen. Een hele nieuwe opzet dus en reken maar dat het een groot succes wordt. Het spel zit boordevol met de meest onwijs gave wapens en aanvalstechnieken en iedere knokker heeft z'n eigen specialiteit. De strijd belooft hard te worden...

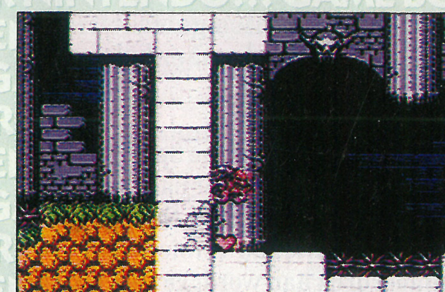


GARGOYLE EINDELIJK OP DE NES

Wie heeft z'n vingers niet versleten op het geheimzinnige Gargoyle's Quest, een klassieke hit op de Game Boy met Firebrand, de Gargoyle met duizend-en-één machten, in de hoofdrol? Maar wist je dat er ook een tweede episode bestaat die gewoonweg de naam Gargoyle's Quest



II meekreeg en in Japan en Amerika al op de NES was uitgebracht? Bij de eerste levels merk je al dat het weer net zo'n waanzinnige en verslavende zoekactie gaat worden als in de eerste episode. Een



Klaar voor het gevecht ?

te gek gothisch sfeertje (overal kom je kwijlende monsters en doodskoppen tegen), onze held Firebrand is zoals gewoonlijk weer goed op dreef. Hij is voortdurend verwikkeld in één of ander gevecht, vliegt zo hoog mogelijk om flesjes te verzamelen en bezoekt monsters in hun dorpen om inlichtingen in te winnen. Afijn, binnenkort kun je een uitgebreide test verwachten.



Een echt vervolg, maar deze keer op de Nes.

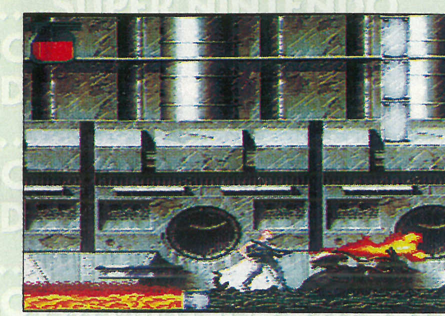


De eerste boss.

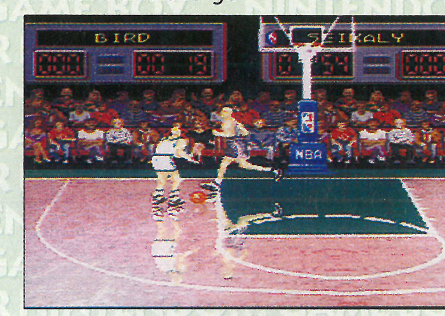
ACCLAIM PAKT FORS UIT

Doe maar snel je veiligheidsgordel om, want Acclaim breekt alle snelheidsrecords. Behalve het fantastische Mortal Kombat, volgt hier een kort overzicht van de talloze titels die binnenkort uitkomen op de drie Nintendo consoles :
Super Nintendo : Alien 3, NBA All-Star Challenge, WWF Royal Rumble, George Foreman's KO Boxing.
NES : Bartman meets Radioactive Man, WWF Steelcage Challenge, Smash TV, Alien 3, Ferrari Grand Prix Challenge, Krusty's Fun House, George Foreman's KO Boxing, Spiderman Return of the Sinister Six.
Game Boy : Double Dragon 3, WWF Superstars 2, Krusty's Fun House, Ferrari Grand Prix Challenge, T2 the Arcade Game, All-Star Challenge 2, Alien 3, Spiderman 2.

Alien 3



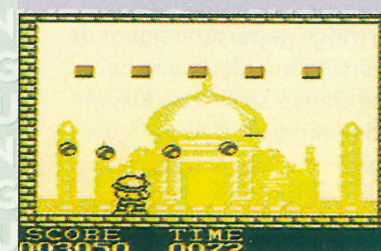
NBA All Star Challenge



GAME BOY preview

PANG

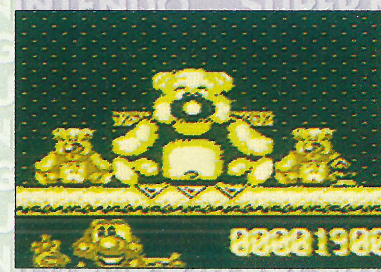
Een spelletje dat typisch op de Game Boy thuis hoort. Simpel, toegankelijk voor iedereen... en je kunt het dankzij de Game Link ook met z'n tweeën spelen. Net als op de Super Nintendo is het doel van het spel om een reis over de vijf continenten te maken en de planeet te verlossen van alle luchtbellen die een ware plaag vormen. Er staat je dus enig schoonmaakwerk te wachten!





SUPER JAMES POND

Dit spelletje kende je misschien al van de computer, waar het onder de naam Robocod een waanzinnig succes werd. Ook voor de Super Nintendo en de NES was Super James Pond al op de markt en nu ligt dit platformspelletje ook voor de Game Boy in de winkel.
Je verandert je in een vis, die op z'n staartvinnen loopt (zie je 't al voor je...) en zijn pinguinvriendjes moet bevrijden, die door de één of andere gemenerik zijn ontvoerd. De levels zijn lang, héél lang zelfs en er zijn er verschrikkelijk veel...

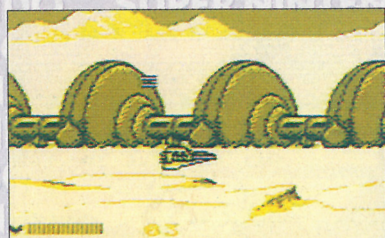
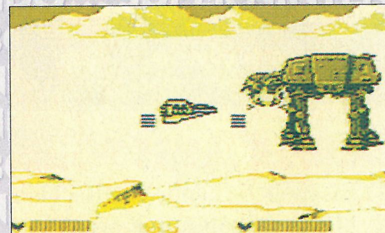


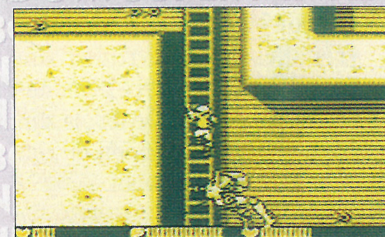
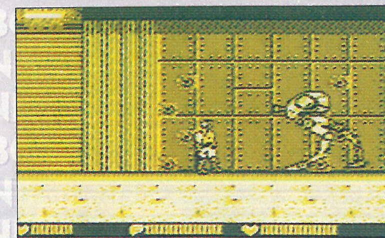
INFOS zapping

GAME BOY *preview*

THE EMPIRE STRIKES BACK

Er gaan klappen vallen, want de Keizer is buiten zichzelf van razernij en wil Skywalker mores leren. Een avontuur dat in het Hoth-systeem begint, tussen ijswoestijnen en wampas. Een aktie/adventurespel met uitgestrekte, labyrintachtige levels. The Empire strikes back is in een kleine Game Boy cartridge geperst. Je houdt de vooruitgang niet tegen hè?... The Empire strikes back komt binnenkort uit.

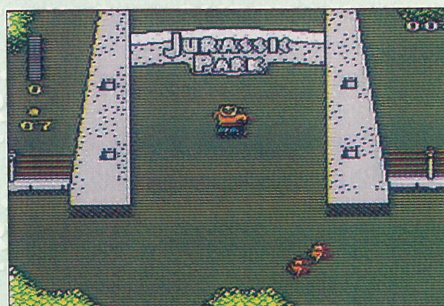
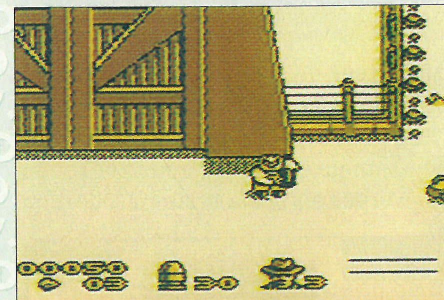
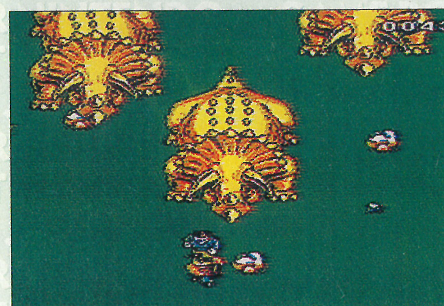
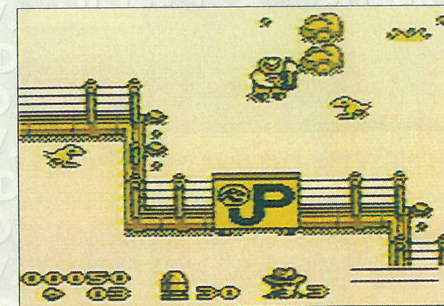



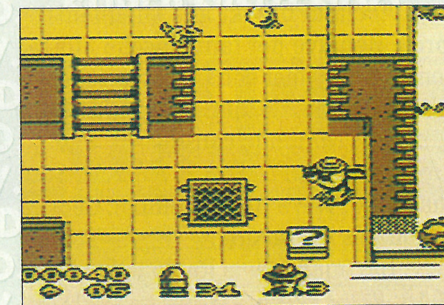
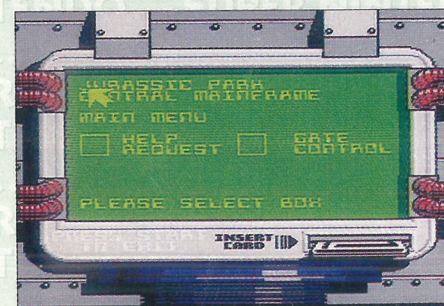
DE DINOSAURUSSEN VALLEN AAN

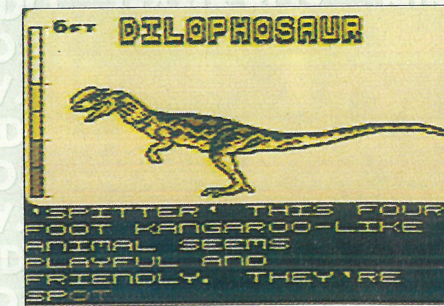
Terwijl het wachten geblazen is op de film, hier alvast enkele foto's van het spel...



Jurassic Park, de nieuwe Spielberg film waar we allemaal zo naar uitkijken, komt zowel op de NES als op de Game Boy uit. De Super Nintendo versie, waar momenteel druk aan wordt gewerkt, komt in de loop van de herfst uit. Er wordt momenteel druk aan gewerkt. Gezien de vele mogelijkheden van de console, moeten de programmeurs maar alle tijd nemen om er iets moois van te maken. Ondertussen wachten we dus maar op de film en het spel op de 3 Nintendo consoles. Je kunt altijd nog het boek lezen (Jurassic Park van Michael Crichton) en je te goed doen aan deze foto's van de NES- en de Game Boy versies.

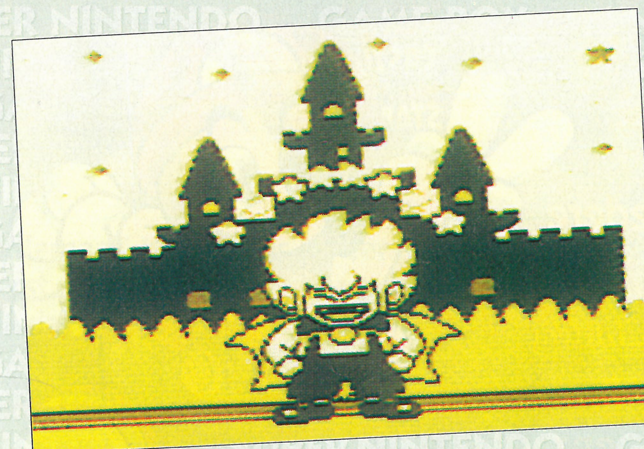






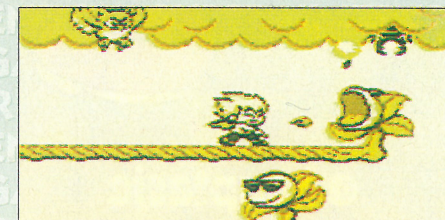
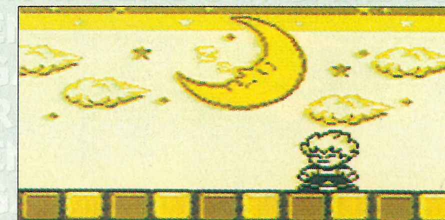
GAME BOY *preview*

KID DRACULA

Zin in een reisje naar Transsylvanië?



Dracula kent iedereen. Maar dat grappige jochie met zijn zwarte mantel die naar de naam Kid Dracula luistert, kennen we nog niet. Je zult van hem staan te kijken. Konami blijft ons steeds weer verbazen. Voor zover we 't hebben kunnen bekijken, is Kid Dracula een uitstekend platformspel met een aantal tamelijk konsekwente levels, vanwege de geïntegreerde continue bonussen en passwords. Game Boy bezitters hebben ditmaal geluk, want de cardridge is nog op geen enkele andere Nintendo console beschikbaar. Komt binnenkort uit.

ÉRIC CANTONA

Alle voetbalfanaten (van echte profs tot simpele amateurs) zullen verrukt zijn. Ludi Games komt binnenkort namelijk met een nieuwe voetbalsimulatie, Cantona getiteld, op de markt..
Het aantal teams waar je tijdens de strijd om de Super Cup tegen moet spelen is indrukwekkend. Tel daarbij een enorm aantal opties en de mogelijkheid om spectaculaire akties te laten herhalen. Alles komt in het spel voor: van wedstrijdverlengingen tot het uitdelen van rode kaarten.

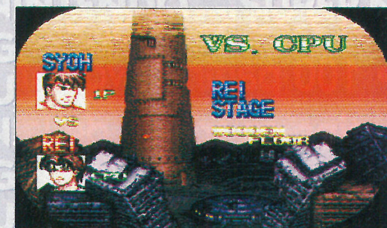




SUPER NES *preview*

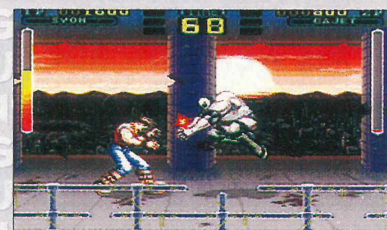
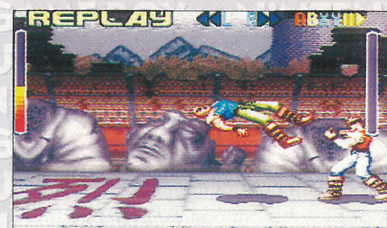
FIGHTING SPIRIT

Je denkt alles gehad te hebben en dan komt er nog meer ! Het regende deze zomer knokspelletjes, maar ons hoor je niet klagen? Zoals meestal bij dit soort titels is het overbodig om het doel van het spel uit te leggen. Je kunt je vijand's hart uitrukken of hem met je hakken in zijn rug schoppen en dat alles tegen de achtergrond van een romantische zonsondergang (die trouwens echt mooi is).





Het spel heeft een optie die ons goed van pas zal komen: je kunt er een speciale scene van één van je vechtpartijen mee herhalen, net als met een video. Dit geeft een origineel tintje aan het spel.

BRIEVEN

Hallo allemaal! Hier is dus de eerste editie van jullie postbus, maar laat ik met eerst eens fatsoenlijk voorstellen. Op de redak' noemen ze me Goombas (zegt je dat niets?). Ga vooral door met me te schrijven. In ieder nummer zal ik de leukste en interessantste brieven uitkiezen. Ze krijgen een ereplaatsje in deze rubriek met een antwoord bovendien. Daar gaat ie dan!

LEZERSRUBRIEK
NINTENDO PLAYER
Postbus 77
5126 ZH GILZE

Lieve Nintendo Player,
Ik heb net het eerste nummer van Nintendo Player van A-Z gelezen en ik moet zeggen dat het er fantastisch uitziet. Ik zocht al heel lang naar een blad dat gespecialiseerd is in Nintendo-spelletjes en ben echt hartstikke enthousiast hoor. Ik heb twee ideeën: waarom maken jullie geen lijst met top scores van de lezers? En misschien is het ook leuk een vraag- en aanbodrubriek te beginnen. Nog een andere vraag: wanneer komen Super Empire Strikes Back en Return of the Jedi op de Super Nintendo uit? Ik hoop dat jullie snel antwoorden. Doei,

Jolanda

Dag Jolanda,
Allereerst hartelijk dank voor je aardige brief. Ik ben blij te horen dat Nintendo Player je bevalt en op de redaktie doen we ons best het zo goed te houden. De ideeën die je ons voorstelde zijn lang niet gek en om je de waarheid te zeggen had ik er zelf ook al aan gedacht. Dus wie weet, komt het er gauw van. Wat betreft het vervolg van Star Wars op de Super Nintendo (of te wel Super Empire Strikes Back), kan ik je zeggen dat het spel dit jaar nog in Amerika uitkomt, maar voor Nederland is dat nog niet zo. Over Return of Jedi hebben we helemaal nog niets gehoord, maar ik hou je op de hoogte. Dag Jolanda, groetjes van de hele redaktie,

Goombas

Hallo allemaal!
Ik was heel blij toen ik jullie blad in de winkel ontdekte. Wat een goed idee om een tijdschrift te maken dat alleen maar over Nintendo gaat. Ik vind het super! Maar genoeg komplimentjes, ik wil jullie wat vragen:
1. Waarom kiezen jullie geen maskotte voor Nintendo Player, dat zou leuk zijn.
2. Waarom geven jullie geen codes voor de Pro Action Replay en de Game Genie in de rubriek Top Secret?
3. Komt Goal ook op de Super Nintendo uit en wanneer?
4. Waarom praten jullie alleen maar over spelletjes die in Europa op de markt zijn en niet in Amerika of Japan? Verder vind ik de tests geweldig: geen geklets en veel foto's. De schema's zijn duidelijk en goed uitgelegd. O ja, nog even dit: als jullie mijn brief niet publiceren spring ik uit het raam, dus ik smeek jullie op mijn blote knieën, een antwoord please! Alvast bedankt,

Frank

Hoi Frank,
Zoals je ziet, geef ik gehoor aan je smeekbede. Je hoefde er echt niet voor op je knieën hoor! In ieder geval bedankt voor je komplimenten. En nu naar je vragen (een hele waslijst).
1. Inderdaad, Nintendo Player heeft geen echte maskotte. Voordat we het eerste nummer maakten hebben we er lang over nagedacht, maar helaas konden we niets leuks verzinnen. Mario is al zo vaak gekozen en dus niet origineel.
2. Op de redaktie maakt niemand van ons gebruik van de twee apparaten die je noemt, knoop dat in je oor Frank. Er is zo geen enkele lol meer aan een spel en bovendien krijgen we zo geen goed idee van de moeilijkheidsgraad. Vergeet het dus maar.
3. Goal komt inderdaad op de Super Nintendo uit en zelfs nog deze herfst.
4. We vinden het niet erg logisch om over spelletjes te praten die alleen in Amerika of Japan uitgebracht zijn en die in Europa niet te vinden zijn. Ik hoop dat je tevreden bent met de antwoorden op je vragen. Bye, bye Frank,

Goombas

Beste Nintendo Player,
Het is de eerste keer dat ik naar een blad schrijf maar ik wil jullie zeggen dat ik het een gaaf idee vind om een nederlands tijdschrift over Nintendo uit te geven. Hier komen wat vragen en ideeën:
1.Wanneer denk je dat de CD-Rom in Nederland uitkomt?
2. Denk je dat er ook nog een andere console uit zal komen, eentje van 32-bits of zelfs nog sterker?
3. Kun je met de CD-Rom ook foto-CD's aflezen?
4. Hoe staat het met het idee om een kleuren Game Boy uit te brengen? Denk je dat hij gauw op de markt komt?
5. Jullie blad is helemaal aan Nintendo gewijd, oké. Maar ik heb nog nooit een artikel gelezen over de technische kanten van videospelletjes. Bijvoorbeeld hoe een NES, een cartridge of een Game Boy er van binnen uitzien. Of een uitleg hoe micro-processoren en de beroemde Super FX werken, ik denk dat daar veel lui in zijn geïnteresseerd. Nou dat was het! Ik hoop dat mijn brief in het volgende nummer komt. Dag,

Eric

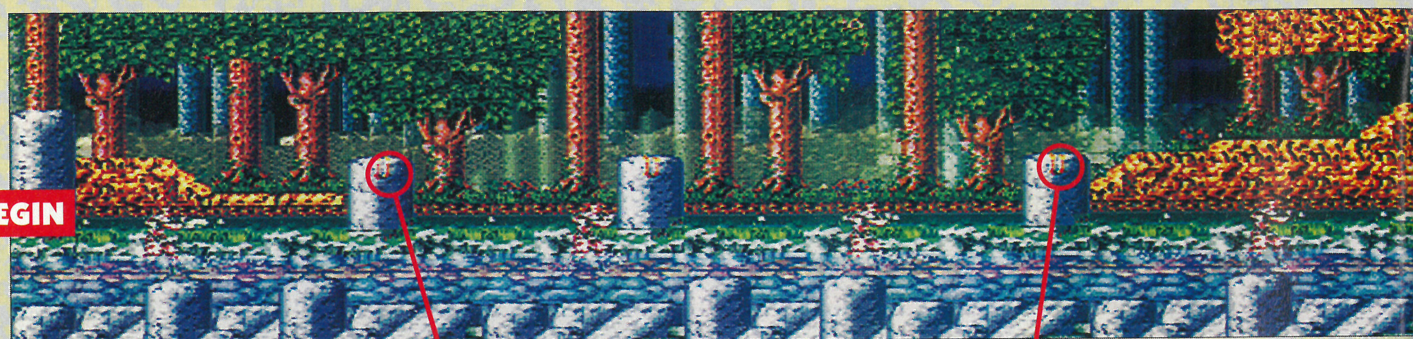
Hello Eric,
Wat de CD-Rom betreft, is er weinig nieuws te melden. Daarentegen heb ik wel ander groot nieuws direct uit de States voor je. De officiële woordvoerder van Nintendo of America heeft namelijk bekend gemaakt dat zijn japanse bedrijf met het amerikaanse Silicon Graphics in zee is gegaan (Silicon Graphics deed de trucages in Terminator 2 en in Jurrasic Park) om gezamenlijk een console van 64-bits te ontwikkelen en voor 1995 op de markt te brengen. Dat belooft wat hè? De geruchten die de ronde doen over het uitkomen van een kleuren Game Boy zijn hardnekkig, maar niet erg serieus. Er is namelijk nooit officieel iets over aangekondigd. Wat je voorstel van een technische rubriek betreft, kan ik je zeggen dat ik er ook vaak aan gedacht heb en trouwens nog steeds aan blijf denken. Dus wie weet... Bedankt voor je brief. Ciao !

Goombas

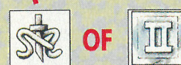
Castlevania IV

WERELD 2 LEVEL 2-3

Hier zijn dan eindelijk de schema's van de avonturen van Simon Belmont voor de mooiste console die er bestaat. We zijn midden in wereld twee gestopt. De weg is lang, maar wat een spanning... Daar gaan we dan!



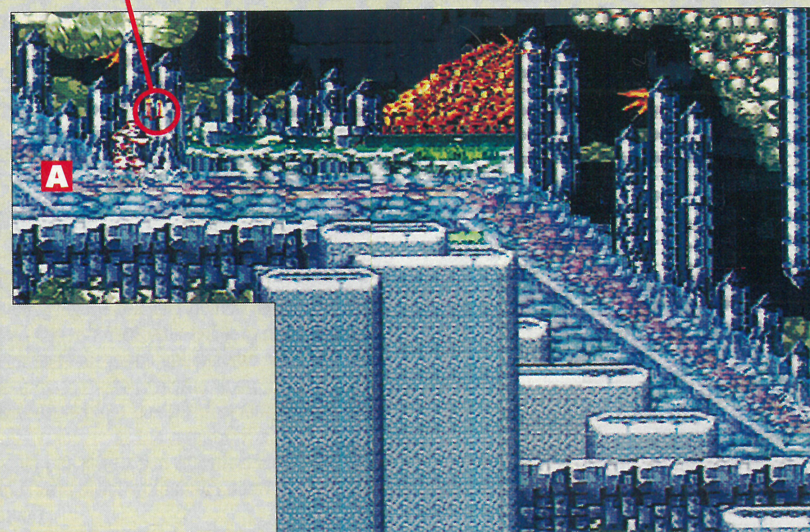
Kijk uit, de stroom verandert geregeld van richting.



OF

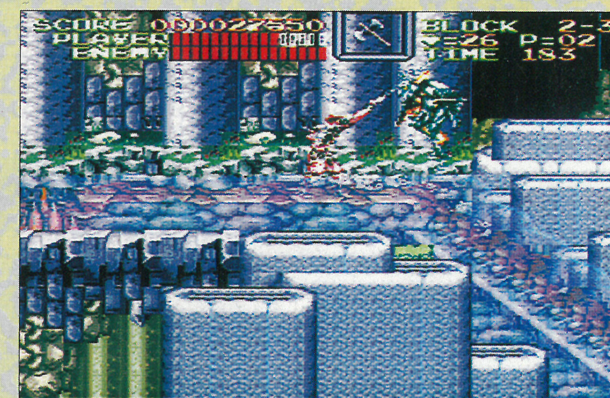

OPGEPAST!
Onder het water gaan dodelijke rotspunten schuil. Let dus op waar je gaat staan: je zou een gat in je zolen kunnen krijgen.

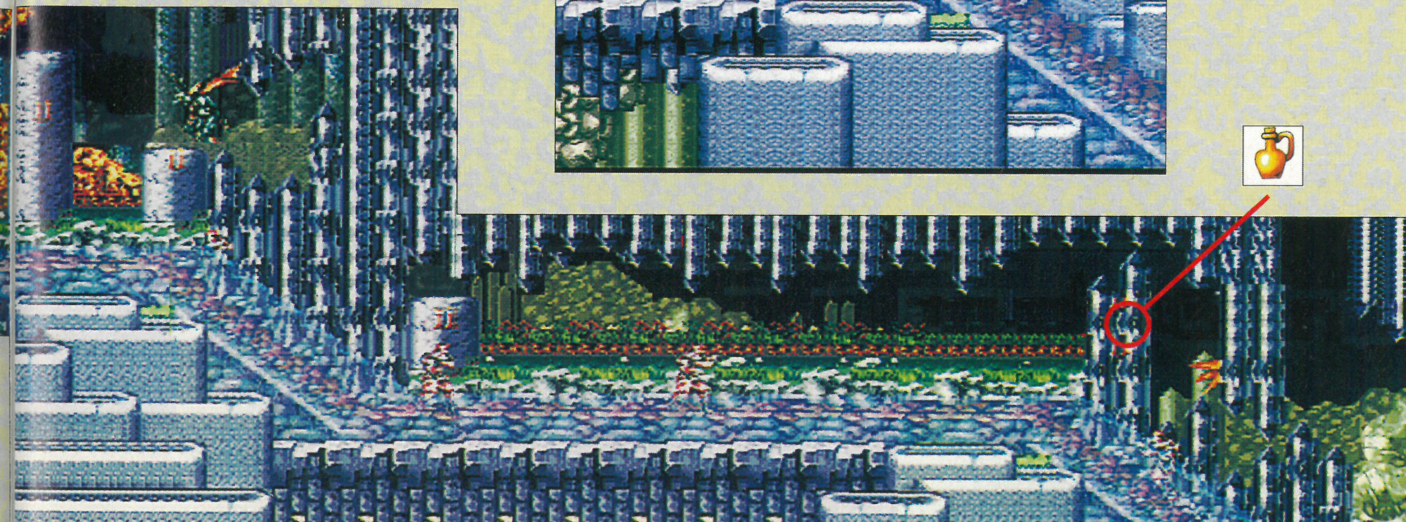




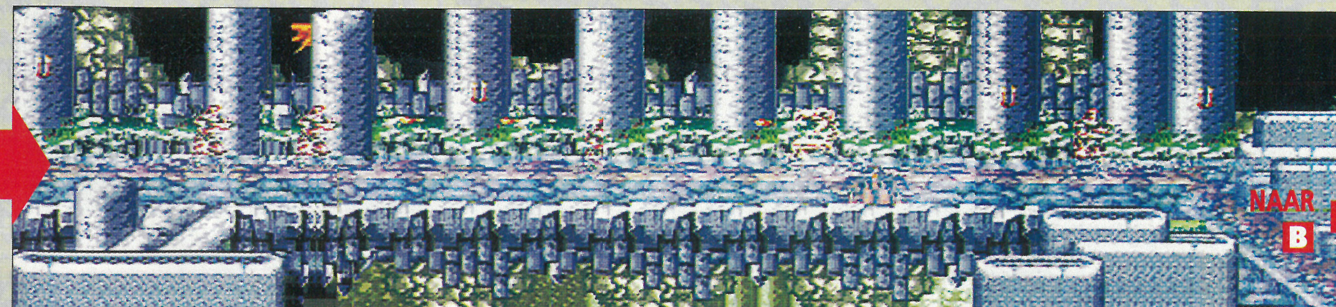

VLIEGENDE WATERSPUWERS
Geef ze er van langs met je zweep, zodra ze op het scherm verschijnen...

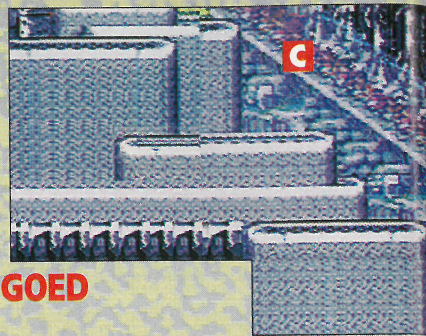
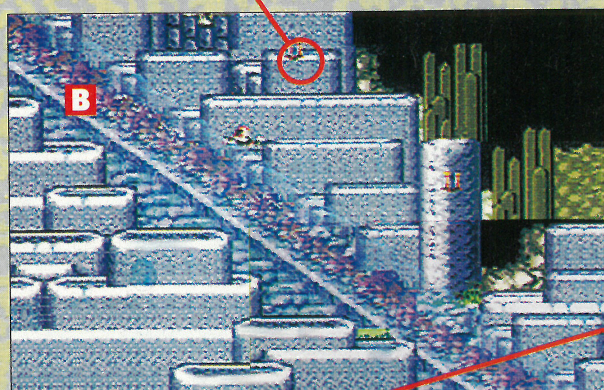




DE KLAUW!
Maak 'm onschadelijk of spring er overheen, want als hij je te pakken krijgt, steelt hij je harten...



DAT EXTRA LEVEN ZIT GOED VERSTOPT!

Spring en geef een klap met je zweep, naar boven toe, tussen de twee palen. Als je dit gratis leven hebt veroverd, hoor je een mooi stukje muziek.



DE MOGELIJKHEDEN

OCHTENDSTER	GROOT HART
KARBONADE	DUBBEL WAPENGEBRUIK
KOTELET	DRIEVOUDIG WAPENGEBRUIK
TOVERDRANK DIE ONOVERWINNELIJK MAAKT	KRUIS



B

C

1 UP

NAAR C

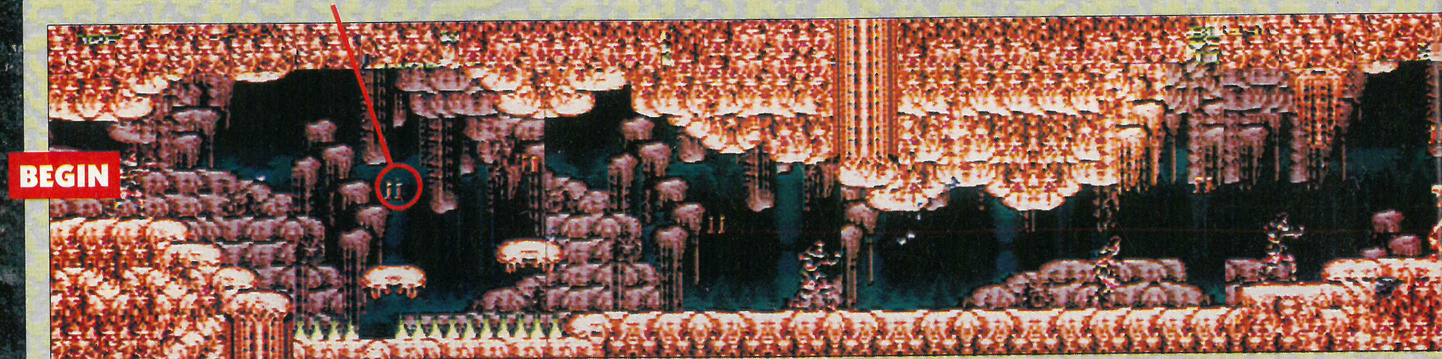
EINDE

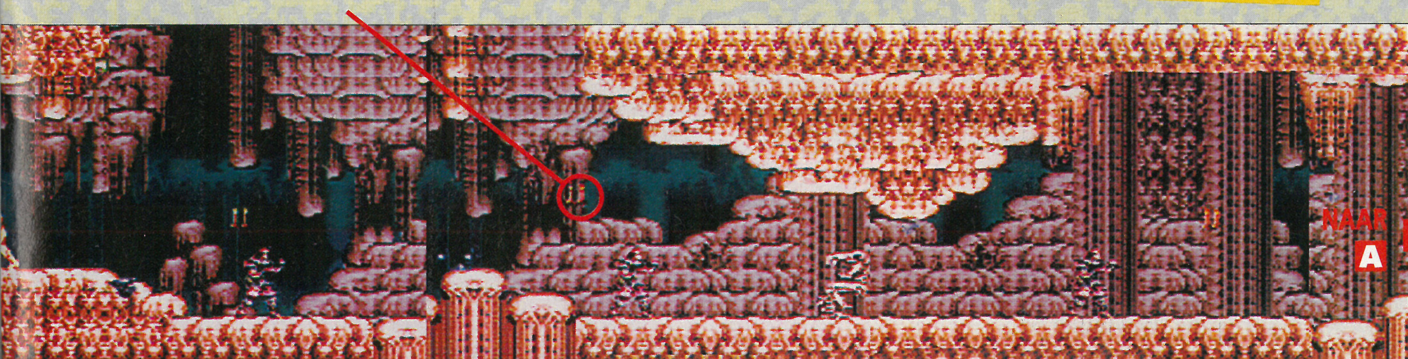
WERELD 3

LEVEL 3-1

DE SPECIALE WAPENS

MOLOTOV-COCKTAIL	BOEMERANG	DOLK
	BIJL	HORLOGE

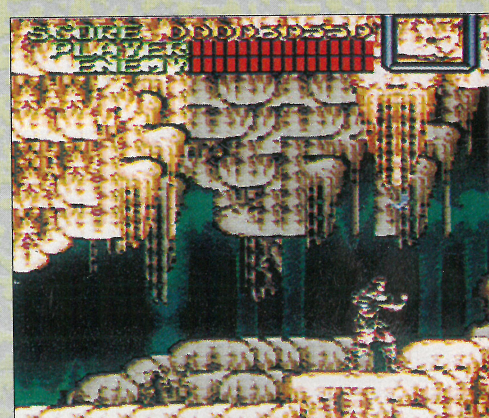



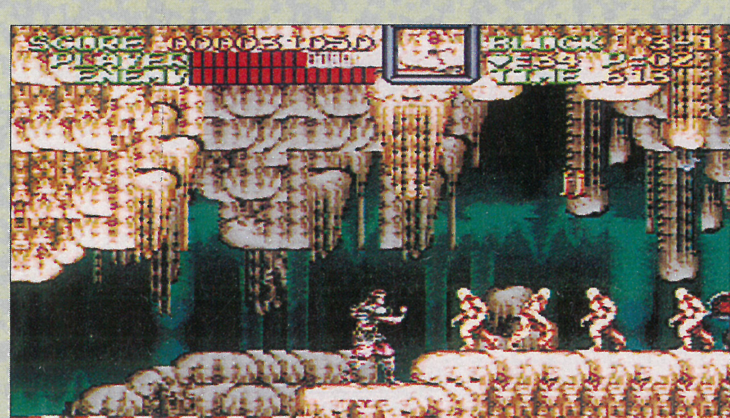


BEGIN

NAAR A

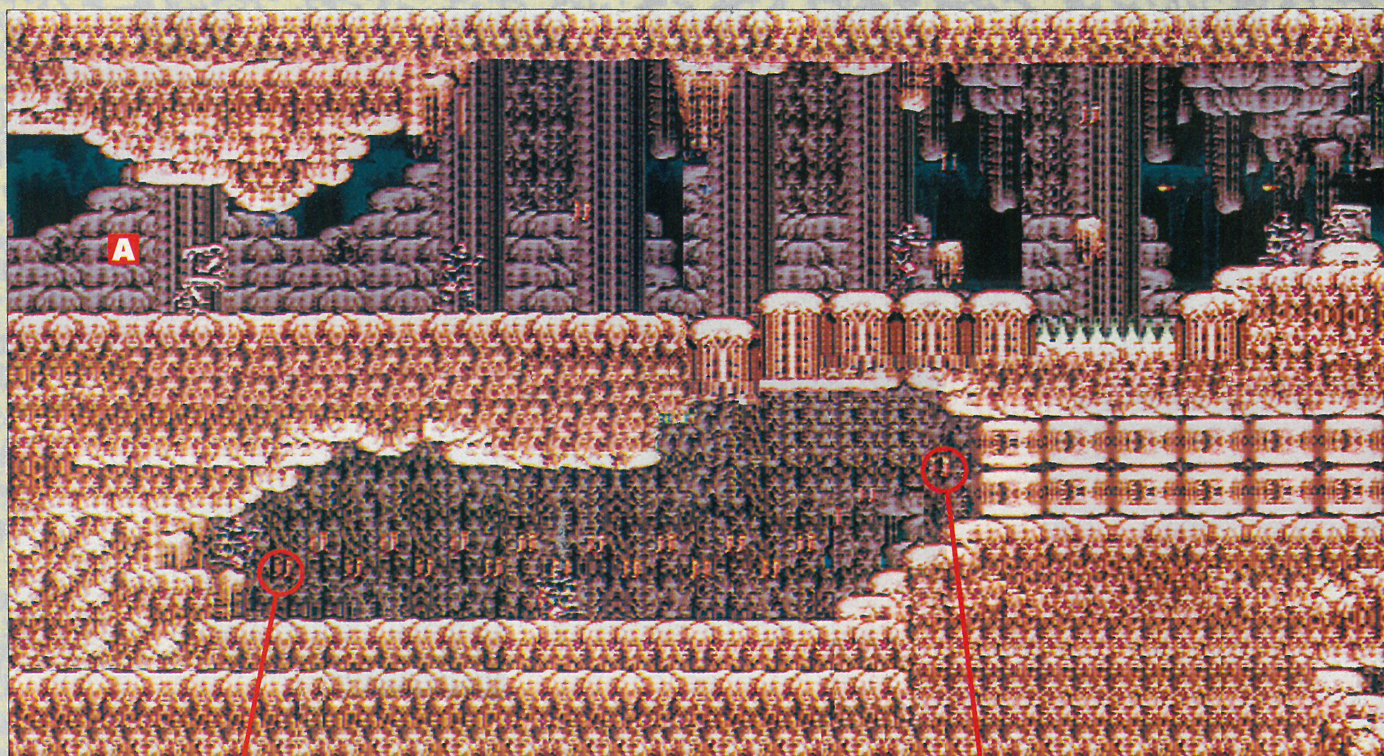


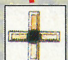
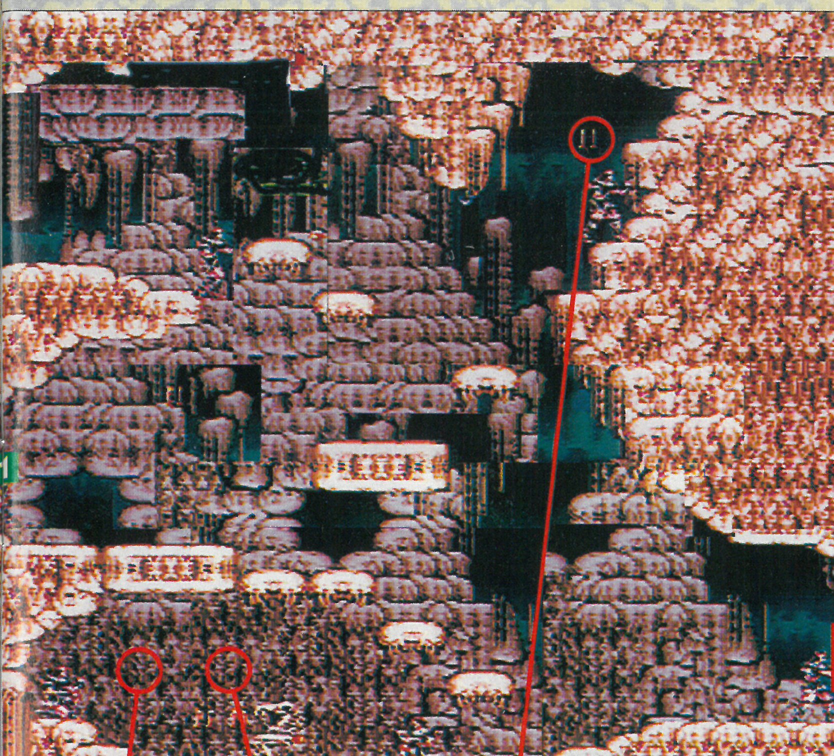




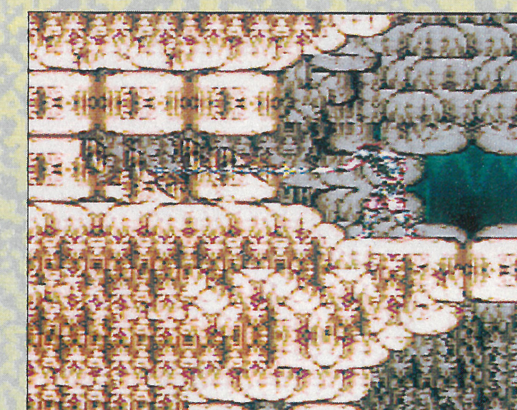
SIMON ZIET DUBBEL

Als hij deze lavamannen aanvalt, denkt Simon eerst dat hij aan hallucinaties lijdt. Normaal, want zodra je er één raakt, komen er steeds meer bij. Maar ze worden ook steeds kleiner, totdat ze helemaal verdwenen zijn.



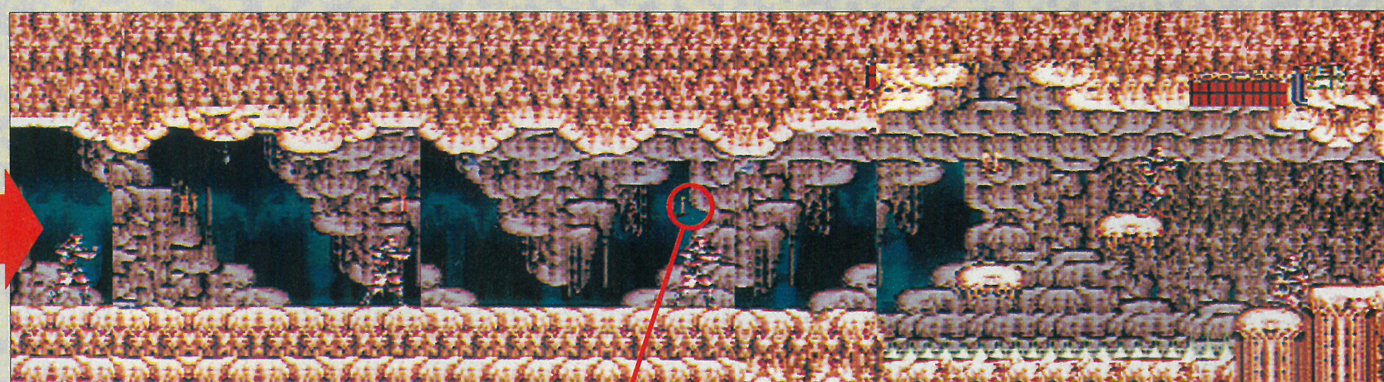



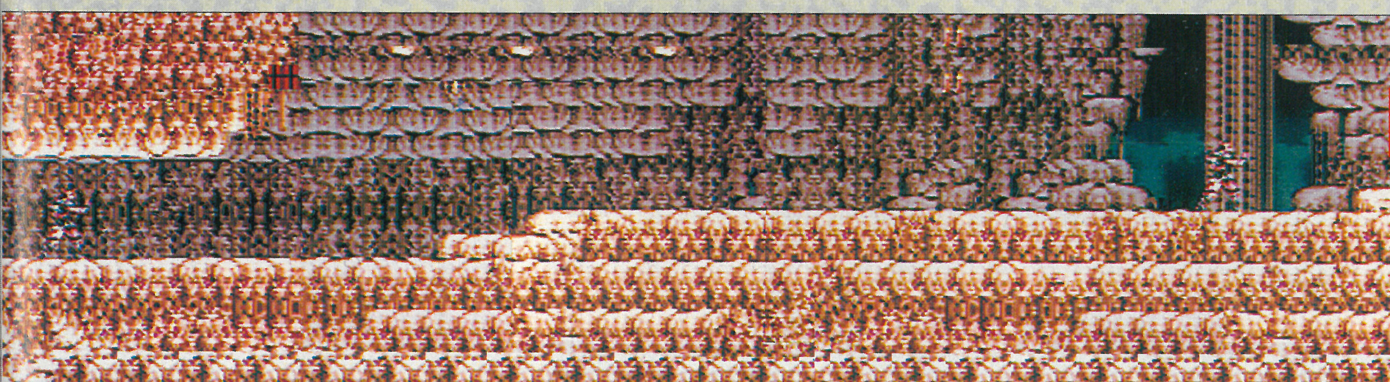
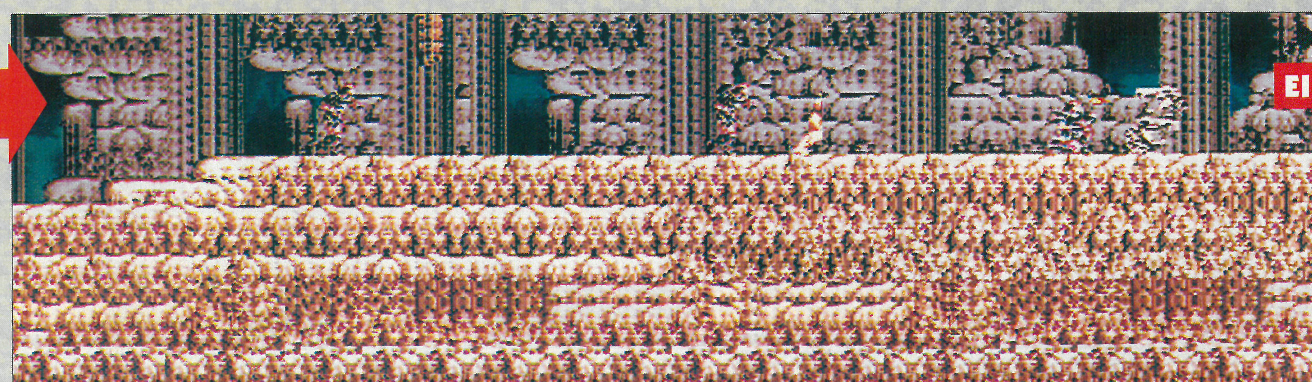




1 WAT EEN VERRASSING!

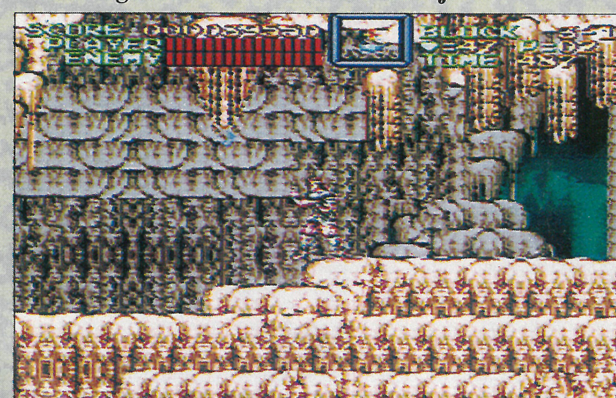
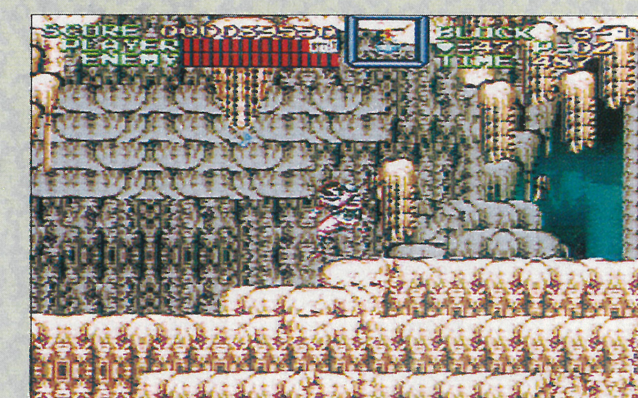
Vergruizel de blokken om je een weg te banen naar de geheime zaal. Daar wachten een aantal harten en geldzakken, maar ook een boemerang en een karbonade. Maar kijk uit: het monster dat de ingang blokkeert verschijnt opnieuw aan de uitgang.



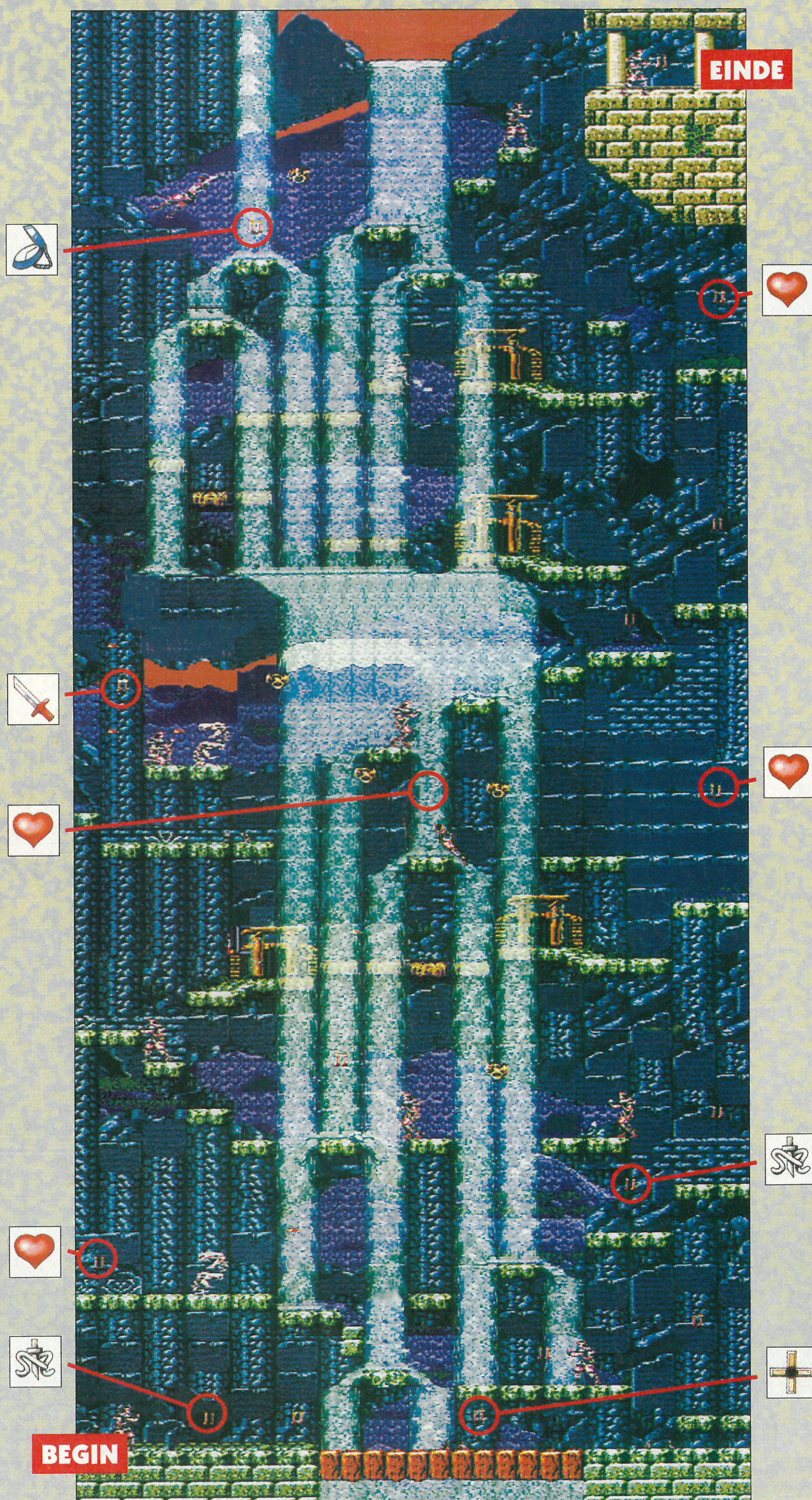



VALLENDE ROTSPUNTEN

De programmeurs hadden eigenlijk een bordje neer moeten zetten, om je voor deze vlijmscherpe vallende rotspunten te waarschuwen. Loop vooruit om ze te laten vallen en achteruit om de rondvliegende brokstukken te ontwijken.

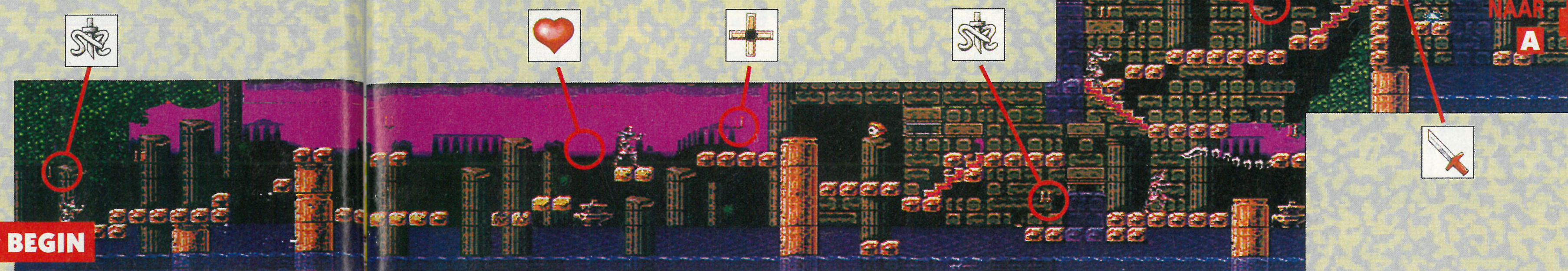



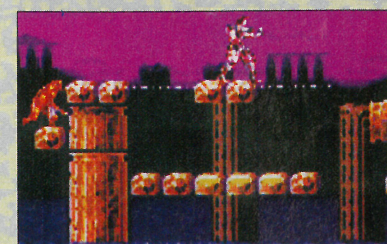
LEVEL 3-2



Haast je een beetje, want de brug stort onder je voeten in elkaar.

LEVEL 3-3





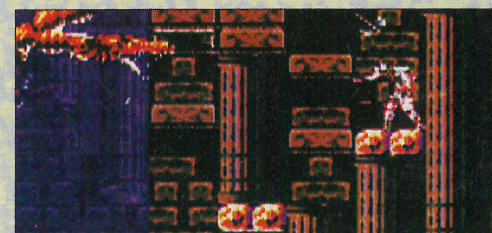
EEN BEETJE GEDULD

Wacht tot alle stenen gevallen zijn, voordat je tot de aanval overgaat. Maar kijk uit voor de vismannen!

HAAL JE HART OP

Schakel het monster uit door met je zweep omhoog te slaan. Hij valt uiteen in een mooie stapel grote harten. Die zullen je straks goed van pas komen in je bijgevecht tegen het monster die aan het eind van dit level op je wacht.

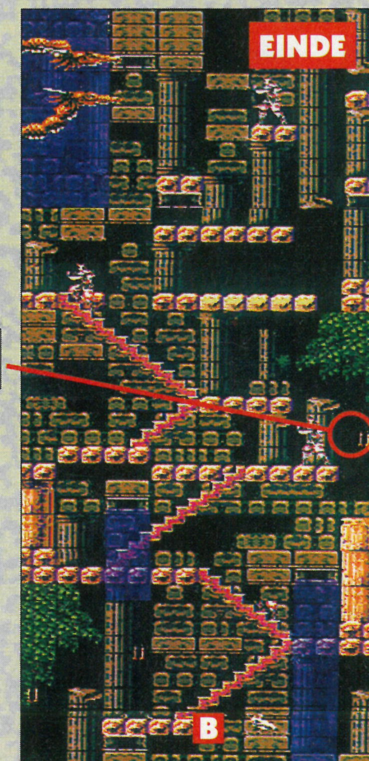


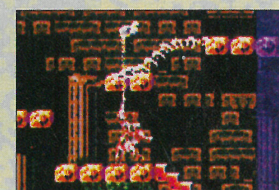




DE TWEEKOPPIGE DRAAK

Terwijl het water stijgt, verschijnt er een huiveringwekkende dubbele draak. Hij schiet series van drie vuurballen af en spuwt verschroeiende vlammen om zich heen. Hak erop in met je bijl, maar laat je niet gaar roosteren.





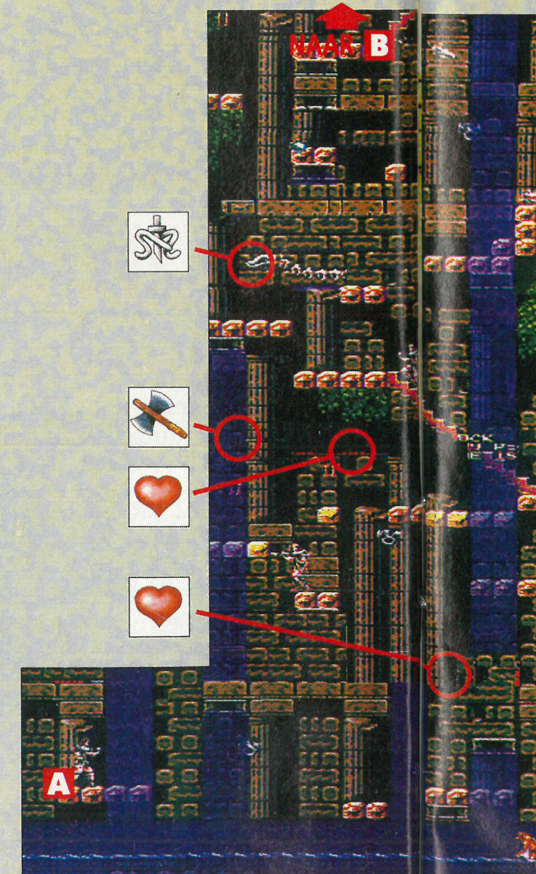
NEEM GEEN ENKEL RISICO...

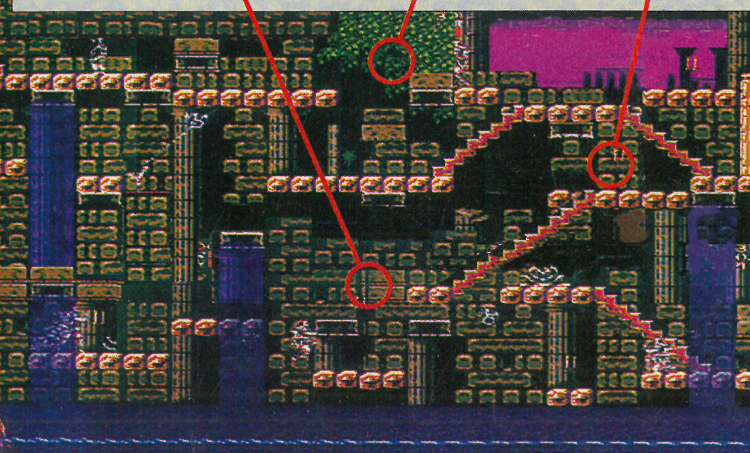
Blijf op een veilige afstand om deze monsterachtige skeletten uit de weg te ruimen..



EEN GEWAPEND MAN TELT VOOR TWEE

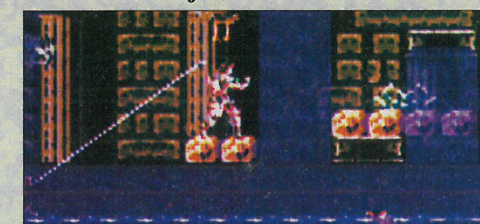
Pak je bijl, voordat je op de afbrokkelende stenen springt





DE VISMANNEN

Blijf niet stilstaan, anders kieperen de vismannen je in het water

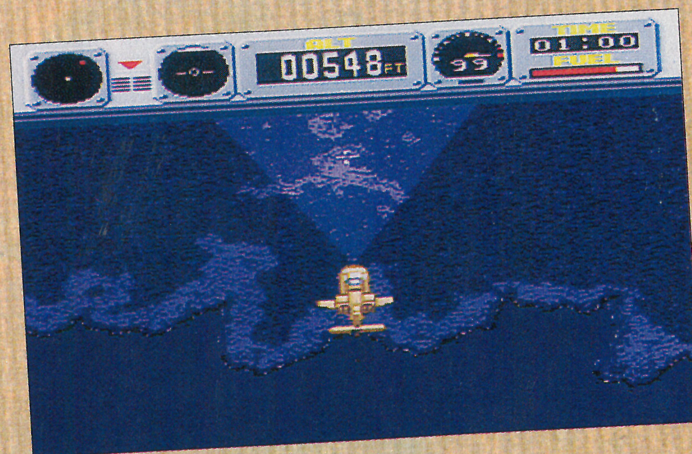


Aaaaaah !! Vervloekt! De heks met de groene tanden die samenzweert met de duivelse maquette heeft mijn cheat mode van SFII van het laatste nummer gesaboteerd. Nou ja, hier dan de juiste passwords...en enkele anderen.

PILOT WINGS

Als je deze megahit nog niet hebt uitgespeeld, heb je hier de passwords:
Level 2: 985206
Level 3: 394391
Level 4: 520771
Missie 1: 108048
Level 5: 400718
Level 6: 773224
Level 7: 165411
Level 8: 760357
Missie 2: 882943





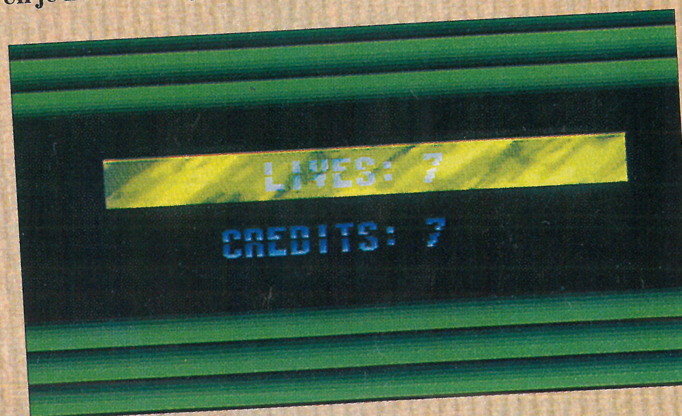
Op het scherm van Player Select druk je op Rechts, Rechts, Boven, Beneden, R en L. Je hoort dan "Bingo". Druk op Start om met het spel te beginnen, je belandt dan bij het scherm van de levelselectie.





SMASH TV

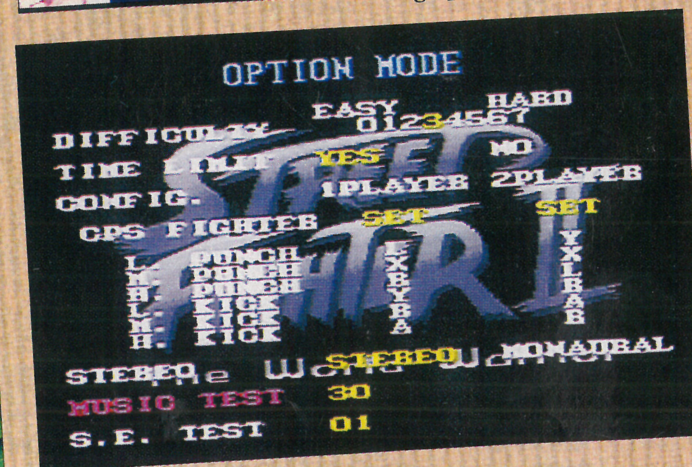
Druk op het Player Selectscherm met Player Select op Links, Rechts, Links, Boven, R en R. Normaal gesproken hoor je dan "Bingo", dit verhoogt de snelheid van je vijanden. Om je aantal levens en je krediet te verhogen, moet je eerst op Start drukken om uit te komen bij het Player Selectscherm. Druk dan op Beneden L, R en Boven. Je hoort dan "Bingo" en je komt uit bij een nieuw optiescherm.



STREET FIGHTER II



OK! Het password om allebei dezelfde vechtersbaas te kunnen kiezen ("de Versus mode") is Beneden, R, Boven, L, Y en B. Wil je het configuratiescherm tij-dens het spelen oproepen, dan moet je Select ingedrukt houden wanneer het vliegtuig op de kaart vertrekt.





TOP SECRET NINTENDO™

Om niet van kleur te veranderen wanneer je het password van de Versus mode hebt ingetoetst, moet in plaats van op Start op één van de schop- of vuistslagknoppen drukken wanneer je je speler kiest in plaats van op Start.

In de Versus mode kun je ook de eindmuziek van de Soundtest horen. Dit stukje heeft nummer 30.





Druk in Time Trial stand op het Player Selectscherm en op één van de 8 knoppen van joypad 2. Je ziet dan "com" op het scherm verschijnen. Druk op de Startknop van beide joypads en je kunt tegen de computer spelen.

SUPER MARIO KART

In "Match Race" en "Mario Kart GP" stand, kun je op het Player Selectscherm gelijktijdig op A en Y drukken om je speler te verkleinen. Dat is nergens goed voor, integendeel, maar 't is wel fun...

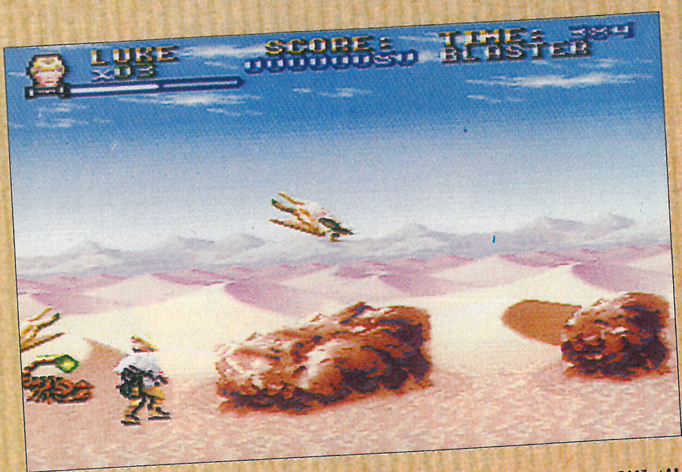






SUPER STAR WARS

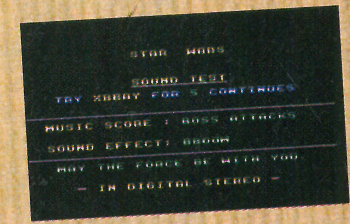
Zodra "Start Option" verschijnt, druk je snel op de knoppen A,A,A,A,X,B,B,B,B,Y,X,X,X,X,A,Y,Y,Y,Y. Je krijgt dan een Jawa-schreeuw te horen. Begin te spelen. Je kunt nu kiezen tussen Luke, Han of Chewbacca. Wanneer je eenmaal op een level bent, druk je op L en R van joypad 2 om uit te komen op het Select Roundscherm. Nog steeds op hetzelfde level kun je door op de Startknop van joypad 2 te drukken direkt door naar het volgende level.

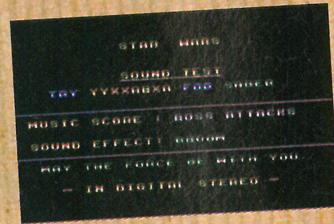




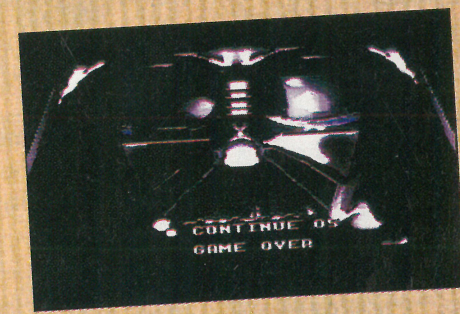


Wanneer je bij het eerste level aankomt, druk je gelijktijdig op Y,B,X en A, hou deze toetsen ingedrukt en druk ook op Start om de Soundtest op te roepen. Met behulp van Start kun je weer terug naar je level en het password op nieuw intoetsen. Je zult dan zien dat de zinnetjes van de Soundtest veranderd zijn. Begin verschillende malen opnieuw en deze zinnetjes zullen je twee Cheat Modes aangeven, eentje om 5 Continues te winnen (X,B,B,A,Y) en de andere om een laserzwaard te hebben (Y,Y,X,X,A,B,X,A). Om deze passwords te laten funktioneren moet je eerst je apparaat uitzetten en dan weer aanzetten, toets de passwords in op het "Start Game" scherm.

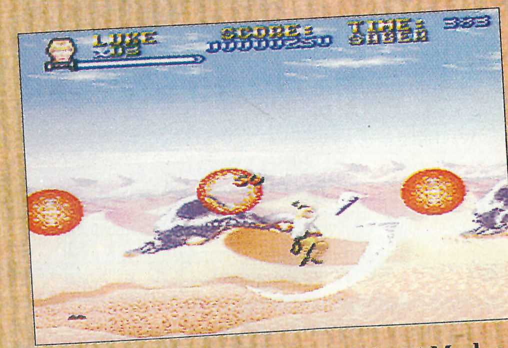












Wonder Fra, als altijd barstensvol Cheat Modes.

SUPER TINY TOON



Een spektakulaire landing! De aankomst van de Super Tiny Toons op Super NES zal zeker niet onopgemerkt blijven. De makers hebben er een platformspel vol ongekende verbeeldingskracht van gemaakt, waarmee zowel jong als oud meteen aan de slag kan.



Geen twijfel mogelijk. De computerprogrammeurs van Super Tiny Toons hebben zelf de grootste lol gehad om dit juweeltje in elkaar te zetten. Wist je trouwens al dat de ploeg van Kinoshita (de grote man achter de Tiny Toons op Super Nintendo) op dit moment bezig is om Tiny Toons 2 op poten te zetten? Maar laten we nu eerst 'ns even de eerste versie onder de loep nemen, waar je zonder twijfel gelijk helemaal in op zult gaan.

ZE ZIJN KLEIN EN AARDIG...

Doing! Daar heb je het eerste beeld van het spel met het beroemde logo van de Tiny Toons. Zodra je je console aanzet gaat het vrolijk tekeer. En dan dat muziekje! Een lekker daverend deuntje, met de welbekende melodie uit de gelijknamige tv-serie van Warner. En met een country en western-achtig deuntje met banjo's en violen (dat tijdens de treinscène voorbij komt),



Vergelijk het gewicht van de personages.

gaan je oren helemaal uit hun bol. De graphics gaan lekker in het muziekje op, de animatie is van een bijzonder hoog gehalte, het spel is vrolijk, kleurrijk, vol waanzinnige ideeën, snel en intelligent... woorden schieten me te kort om alles te beschrijven. Maar niemand zal het tegendeel durven te beweren: dit spel heeft al die complimentjes ruimschoots verdiend.

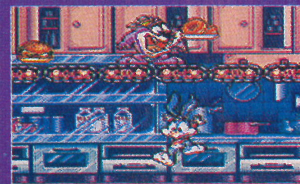
EN OOK EEN BEETJE GEK

Het is niet voor niks dat ik de muziek, de sfeer en de kleurrijke graphics van dit spelletje met de tekenfilm vergelijk. Het is zo echt nagemaakt, dat het net lijkt alsof jij de held uit de cartoon bent geworden. Het spelletje gaat dus eigenlijk veel

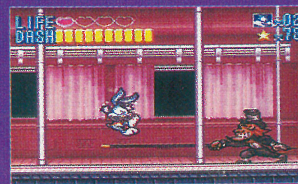
DE BOSSEN ZIJN HELEMAAL GESCHIFT



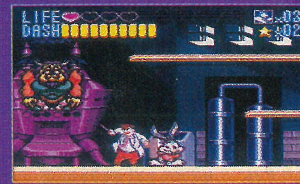
De eerste boss. Geef 'm zo snel mogelijk een knal.



Dizzy. Smijt 'm 't eten in z'n gezicht. Dat kalmeert z'n honger.



De treinrover. Hij gaat handig met z'n wandelstok te keer.

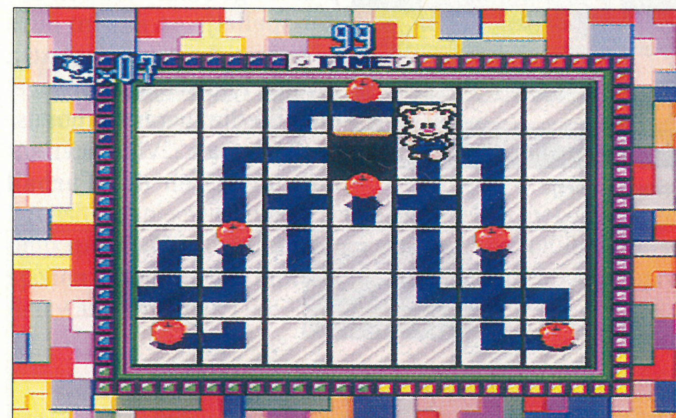


De gekke geleerde. Hij houdt de vriend van Babs gevangen.



Buster's vriend(inn)en geven hem regelmatig tips om de vijanden te verslaan.

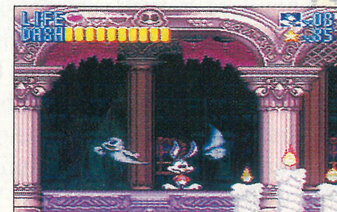
verder dan de tekenfilms, en je kunt 't echt een technisch hoogstandje noemen (alweer één zul je zeggen, het lijkt wel alsof er de laatste tijd alleen maar vindingrijke en revolutionaire spelletjes uitkomen).
Buster Bunny staat geen moment stil, trouwens net als alle andere helden uit dit spel die voor Nintendo "werken" (Oh nee!!!, dit gaat helemaal de verkeerde kant uit, ik begin de personages uit dit spel als echte wezens van vlees en bloed te zien, die werken, tussen twee spelletjes door even een dutje doen, en die hun eigen leven leiden...Nou ja, laat maar zitten...). Ik zei dus dat Buster op de welbekende manier kan bewegen. Hij rent, springt en verslaat alle mogelijke vijanden die foute bedoelingen hebben. Om zich te verdedigen kan ie al springend gemene trappen geven. Maar opeens gaat ie met een verschrikkelijke snelheid op de loop (net zoals Roadrunner op dezelfde console, maar Buster rent gewoon het hele spel door, zonder ophouden). Wat verder in het spel duwt hij een rode bol voor zich uit, die hij als tegengewicht gebruikt en om te gaan vliegen. En afgezien van Mario met z'n mantelcape, krijg je maar zelden de kans om dergelijke snelheden en verschillende bewegingen te zien.



Help de uitgehongerde Hamton door hem zoveel mogelijk appels te laten eten.

EN EINDELIJK IS HET LANGVERWACHTE MOMENT DAAR...

Buster is één en al vindingrijkheid. Net zoals de cartoon trouwens, die vol afwisseling, originele wendingen en te gekke ideeën zit. Zo is elk level van het spel door de ene verrassing na de andere een openbaring. Ik zal je heus niet het plezier ontnemen dat je hebt door alles zelf te ontdekken, maar ik kan je alvast wel vertellen dat je onder andere touwtje moet springen. Over nieuwtjes gesproken... Maar het wordt nog gekker. Want tijdens de scène met de lokomotief zit Buster op het dak van een wagon, totdat er ineens een tunnel aankomt. De trein duikt de berg in, maar Buster kan onmogelijk op het dak blijven zitten, want de doorgang is niet hoog genoeg. Hij springt dus van de trein af, rent zo snel mogelijk de berg op en moet alle afgronden zien te vermijden. Tegelijkertijd moet ie proberen om alle sterren en bonussen op te rapen...en na-



Let op de spoken.

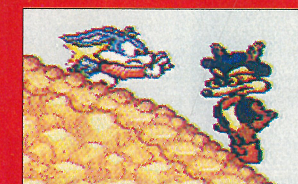
BUSTER'S BEWEGINGEN



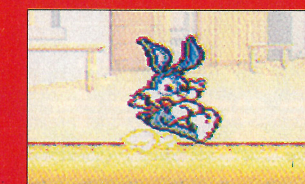
De trap met z'n poot vanuit de lucht.



Buster duwt de bal om hem als tegengewicht te gebruiken.



Buster op topsnelheid.



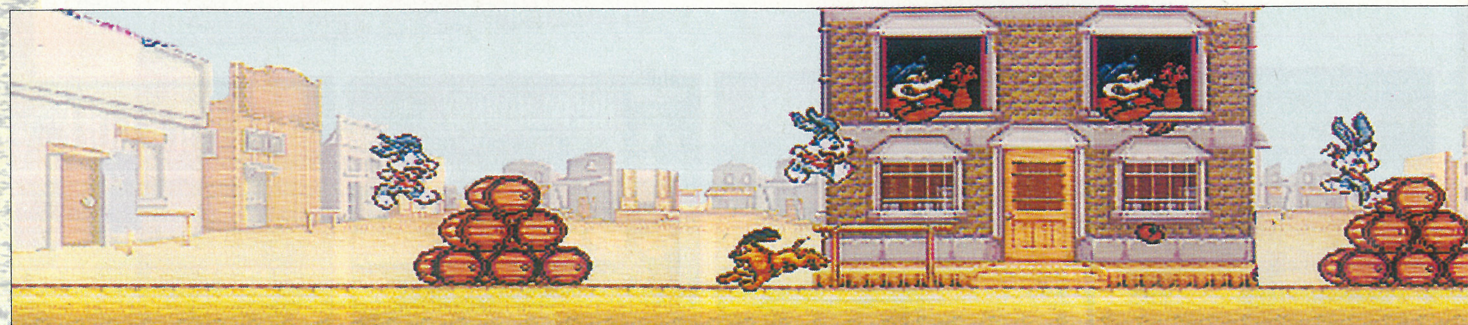
Lekker uitglijden.

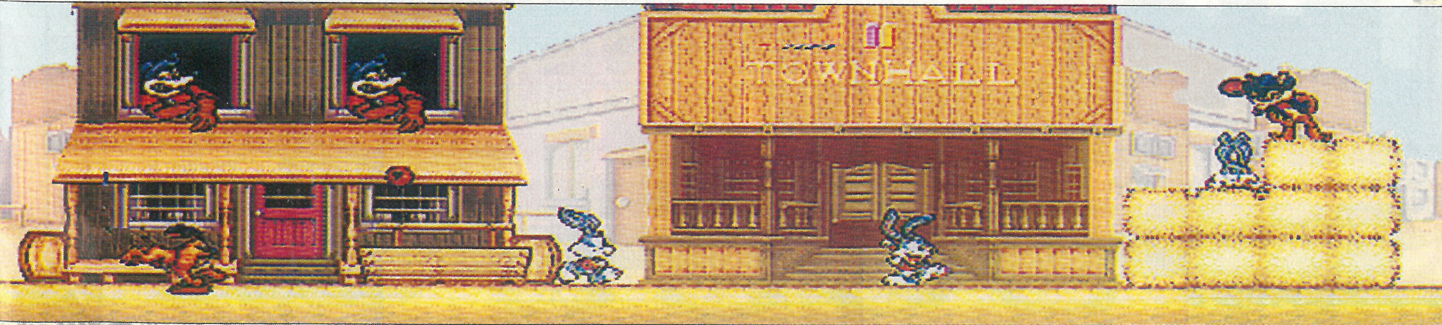


Er onderdoor glijden.



De held vliegt weg.

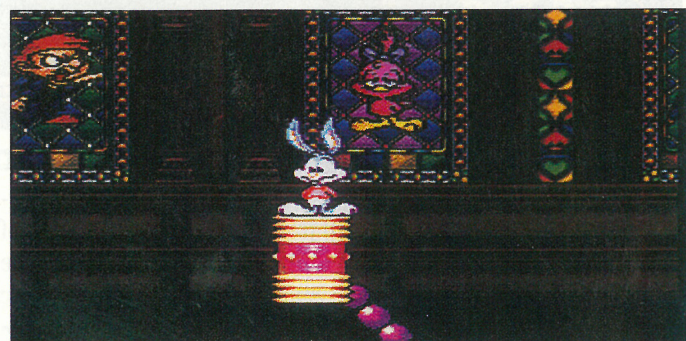




tuurlijk mag hij geen seconde verliezen, want hij moet de trein halen, die aan de andere kant van de berg weer uit de tunnel komt...Waanzinnig gewoon!

...OM JULLIE SUPER NES BINNEN TE VALLEN!

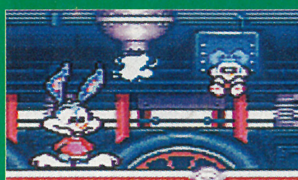
Er zitten natuurlijk niet alleen maar nieuwtjes in Super Tiny Toons. Je vindt ook een groot aantal dingen terug die je uit andere spelletjes kent (als dit je eerste stap in het videospel-universum is, hoef je je geen zorgen te maken, want je pikt alles zó op...). Buster raapt sterren op (deze komen telkens tevoorschijn wanneer hij een tegenstander uit de weg heeft geruimd). Na honderd sterren verdient hij er een extra leven bij.
De wortels geven je, afhankelijk van hun kleur (zilver, goud of kristal), meer energie en de Gogo Dodo trofeeën kun je voor meerdere dingen tegelijk gebruiken. De kristallen trofeeën veranderen alle vijanden op het scherm in sterren; de gouden maken Buster (voor korte duur) onoverwinnelijk en de zilveren vullen je snelheidsmeter. Want ik ben vergeten om jullie een heel belangrijk detail te vermelden, namelijk dat Buster alleen maar kan rennen als ie genoeg snelheid in de meter heeft zitten (die zich links boven in het scherm bevindt). En dan heb je tenslotte nog de laatste optie, het extra leven, welbekend van andere spelletjes. Hier wordt hij gesymboliseerd door een poppetje, dat op Buster lijkt. Nou, dit was de opsomming van alle klassieke details; ik laat het verder aan jou over om de gigantische vlindernetten die Buster gevangen nemen te ontdekken, om maar te zwijgen van de strijd tegen de lokomotief, de paarden die konijnen aan het walsen krijgen, een wedstrijd Amerikaans voetbal, de maaltijd bij Dizzy of van het bonusspel dat tussen elke wereld zit.

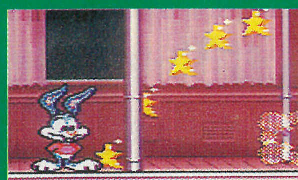

Wandeling op een hamer.

DE OPTIES


De wortels. De zilveren vult je snelheidsmeter.

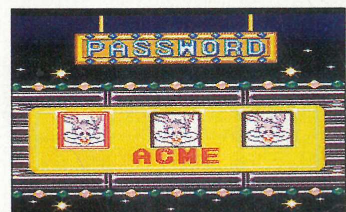

Gogo Dodo. De zilveren vult je aanloopbalk.


Een extra leven.

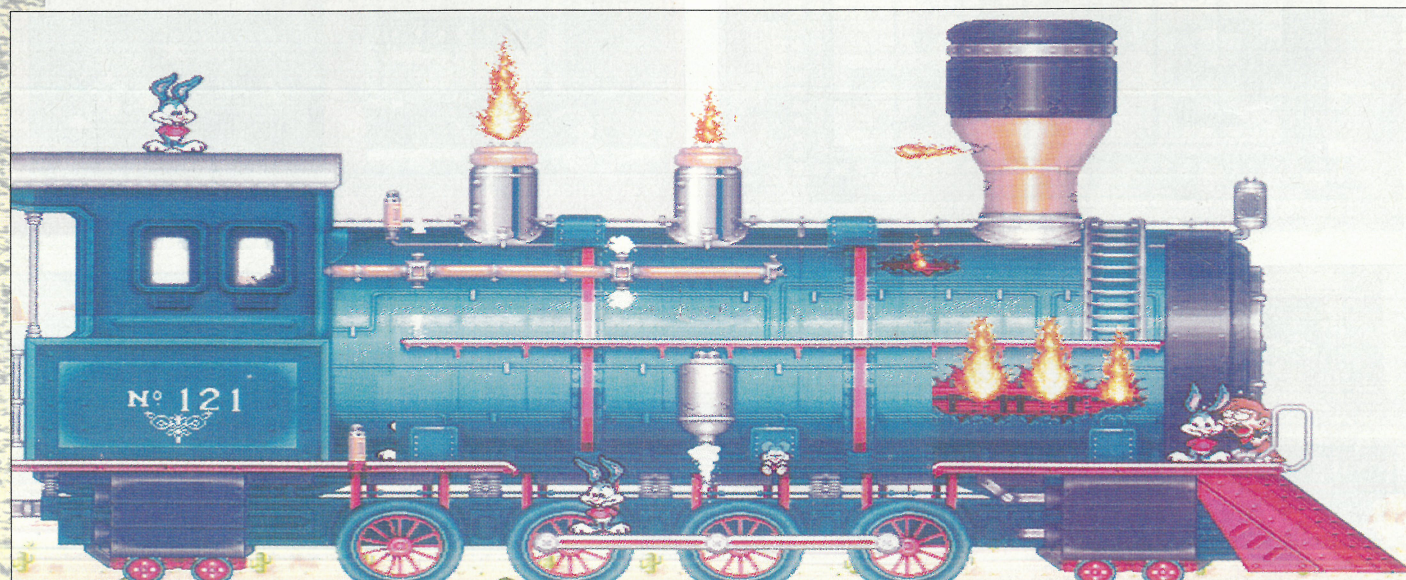

De sterren.

HET RAD VAN FORTUIN

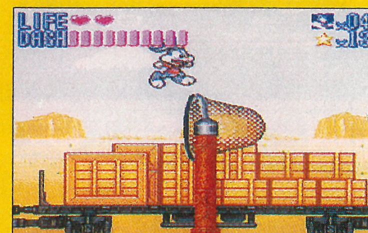
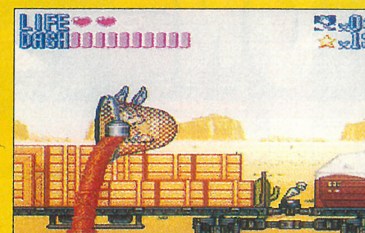
Tussen alle razendsnelle levels door, kun je jezelf namelijk even verwennen met een kadootje. Je vat 'm vast al, 't gaat om het Rad van Fortuin, en je kent de spelregels...Net als op tv, (hoewel.. je zult zien dat het dekor lichtelijk is veranderd...) gaat het rad draaien. Op het rad vind je echter de belangrijkste helden uit de serie terug. Elk personage staat voor een ander spelletje en je wint deze keer geen prijzen maar extra levens. Een soort bonuslevel dus. Er zijn nog meer bonusspellen, zoals :"Vind je vrienden terug" en de "Furball Squash kampioenschappen"; vijf bonusspellen met ondermeer denksport en 'n reaktiespel. Het spreekt vanzelf dat al deze spellen natuurlijk ook fantastisch in elkaar zitten. Nog een reden waarom Super Tiny Toons echt te gek is...

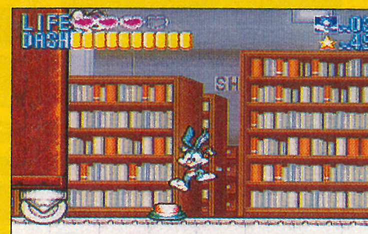
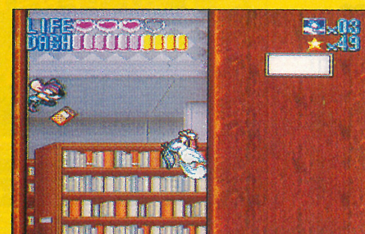


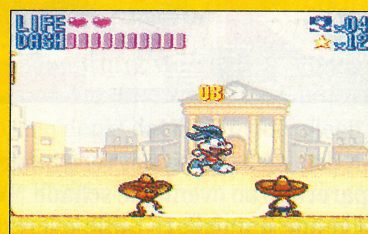
Passwords hoekje.

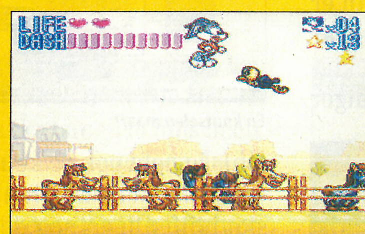


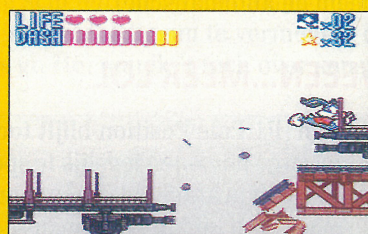
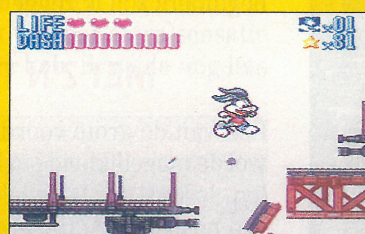
DUIZEND EN EEN IDEEEN

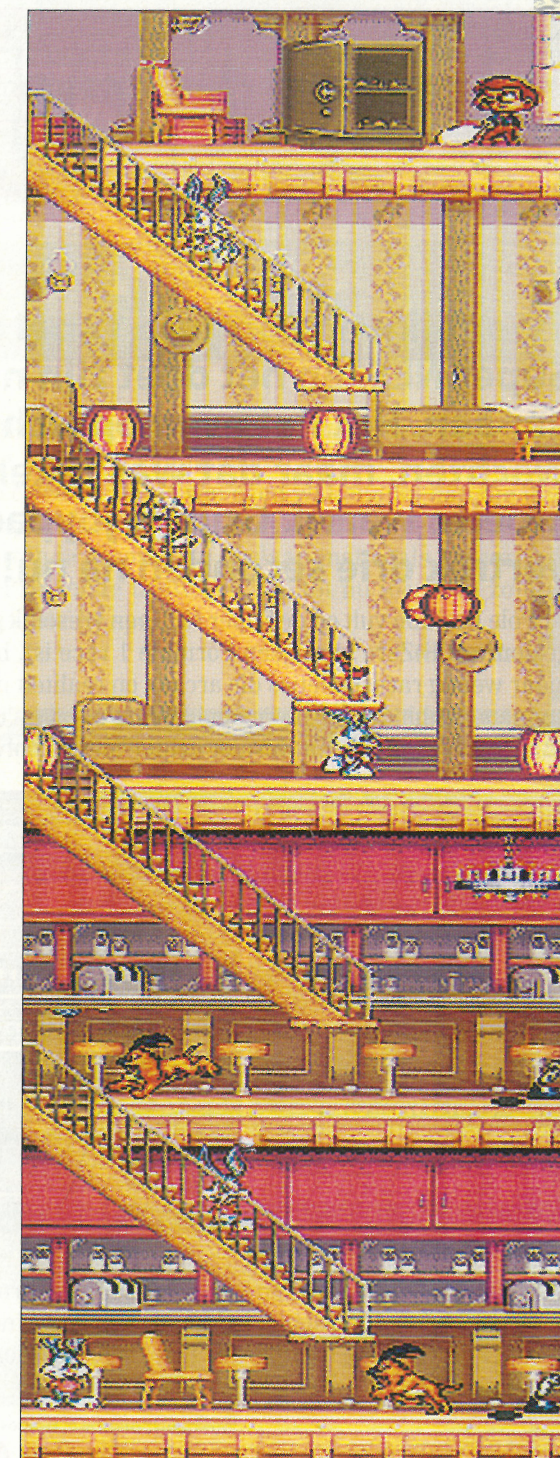


Spring, om je niet door het gigantische net te laten vangen.



Spring op de knop om de meubels te verplaatsen en om er op te klimmen.


Touwtje springen.


De paarden stuwen Buster de lucht in.



De wagons laten los. Neem je aanloop...en spring!



EINDE VAN HET LIEDJE!

Super Tiny Toons is niet alleen leuk om te doen, het is zelfs al gaaf om er alleen maar naar te kijken. Elk detail van het spel ziet er perfekt uit. Buster stampt met z'n poot, of hij gaat in één keer dansen, als je ook maar even je joypad los laat. De makers hebben enorm veel aandacht besteed aan de speciale lichteffecten. Het kasteel staat in het halfdonker, of ineens volop in het licht door de buitenverlichting. Misschien vind je dat heel vanzelfsprekend voor een geadapteerde tekenfilm. Nou, ik kan je zeggen dat weinig spelletjes zich met de kwaliteiten van dit spel kunnen meten, en dat het nog lang een voorbeeld zal blijven voor de platformspellen op de Super NES.

Matt Murdock

TITEL:	Super Tiny Toon
UITGEVER:	Konami
CONSOLE:	Super Nintendo
SOORT:	platform
AANTAL SPELER:	1
OPSLAAN:	passwords
CONTINUE MODE:	3 of meer
MOEILIJKHEIDSGRAAD:	variabel
ACCESSOIRES :	geen

F1 POLE POSITION



Eindelijk een Formule 1 spel op de Super NES, en het doet zijn naam eer aan. Het liet even op zich wachten, maar dat was zeker de moeite waard. Grijp je joypad en vertrek drie seconden na nu!

F1 Pole Position vult op de Super NES een vreselijk gat op. Afgezien van F-Zero (wat geen Formule 1 race is), bestaan er maar weinig racespelletjes die arcade en realiteit met elkaar kunnen combineren. F-Zero gooide het vooral op de spektakulaire boeg (het rijden werd er echter niet geloofwaardiger

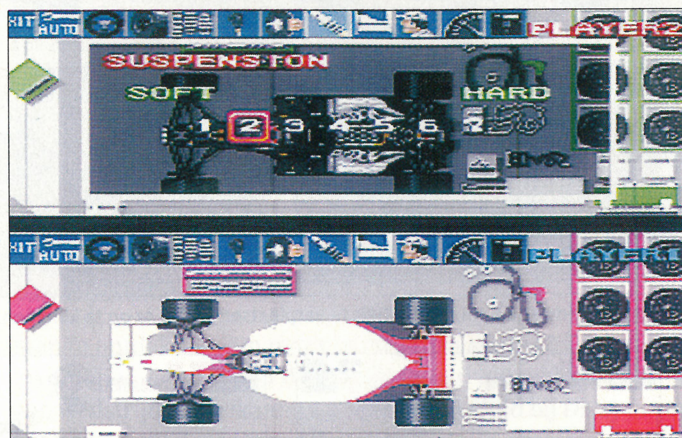


Wagenkeus.

door), maar F1 Pole Position is echt het serieuze professionele werk geworden. Dat zal niet iedereen even leuk vinden, maar het spel heeft zoveel extra's, dat zelfs de meest kieskeurigste spelers er voor zullen zwichten.

OPTIES: ALLES ZIT D'R OP EN D'R AAN!

Inderdaad, alles zit er in: Grand Prix op de zestien officiële wereldcircuits, duels op deze zelfde circuits en trainingen. En ook over de racewagens zelf kun je naar huis schrijven. Het belangrijkste zijn de technische afstellingen van je machine. Want je moet je banden uitkiezen, de transmissie van de versnellingsbak instellen, net zoals de positie van de vleugelkleppen. Niet alleen je succes, maar ook je nederlaag hangt van deze drie criteria af. De instelling van de ophanging, de gevoeligheid van je joypad en de remweg zijn daarentegen meer leuk speelgoed dan iets anders (op de zestien circuits kun je ze zelfs maar beter niet te hoog afstellen, want je loopt anders binnen twee rondes het risiko je remmen en ophanging volledig te verslij-

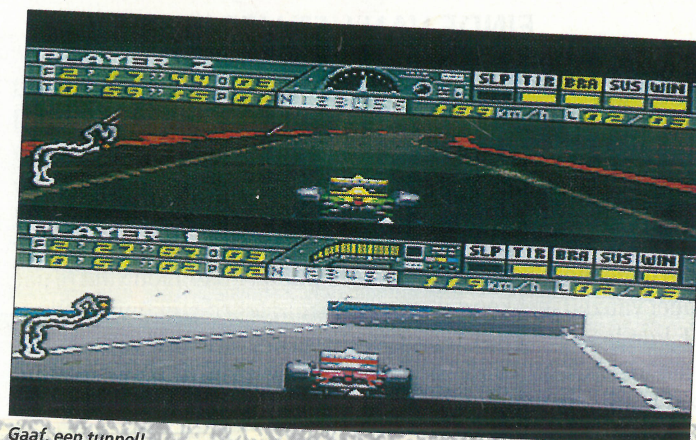


En knutselen maar!

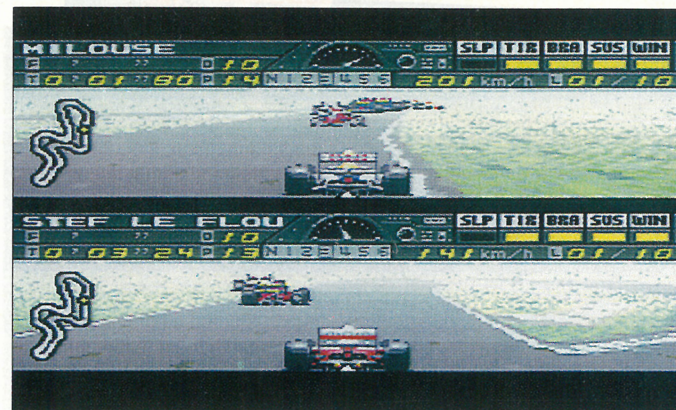
ten). Je hebt ook de keus uit drie technici bij het verwisselen van je banden en bij het repareren van eventuele schade. Tot slot blijft alleen nog de volgende onmisbare optie over: de keuze tussen handmatige en automatische versnelling (voor beginners zou ik zeggen: neem de automatische).

MET Z'N TWEEEN...MEER LOL

Eén van de grote voordelen van F1 Pole Position blijft toch wel de mogelijkheid om het met twee personen tegelijk te spelen. Je kunt op elk willekeurig circuit je krachten in een man-tegen-man duel meten, en je maakt zelf uit hoeveel rondes het zal duren (tussen de één en de dertig). Wat nog leuk is om te vermelden, is dat je er dankzij een optie concurrenten bij kunt krijgen, die via de Battle mode door de console worden gestuurd. Het spel heeft dus alles in zich om in een super-echt sfeertje een Grand Prix te rijden; ik vind dit zelfs leuker dan de races in de Championship mode (want daar heb je slechts tien rondes per circuit). De Championship mode kun je trou-



Gaaf, een tunnel!



Kijk uit voor een aanrijding!

wens ook met z'n tweeën spelen. Beide spelers voeren hun naam in (het is altijd te gek om je eigen naam op het scherm te zien staan), je kiest je merk, en racen maar! Aan het einde van elke race verschijnt er een scorebord, dat de beste tijden van iedereen aangeeft. Een ander bord geeft de punten van de piloten en van de bouwers van de wagens aan.

TECHNIEK

De baan wordt weergegeven door de beroemde 7- mode van Super Nintendo. Maar let op: er is iets nieuws onder de zon! Iedereen denkt dat de 7-mode alleen vlakke banen in huis heeft, zonder heuvels...,een beetje saai. Nou ik kan je zeggen dat F1 Pole Position hellingen en afdalingen voor je klaar heeft liggen. Gewoon uniek! Vraag me niet hoe ze 't voor elkaar hebben gekregen, ik heb gèèn idee en 't kan me verder eigenlijk ook weinig schelen...het voornaamste is dat het hen is gelukt. 't Is bijna overbodig om te vermelden dat dit voor extra sensatie zorgt. Hé, nou ik 't toch over sensatie heb, ik wilde nog iets

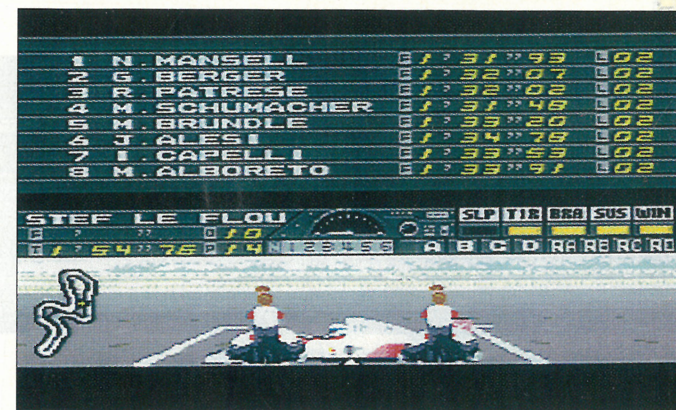


In de rij, net als iedereen!

zeggen dat met name leuk is voor de echte F1 fans. De vorm van elk circuit komt sterk overeen met het bestaande circuit. O.k., het lijkt niet zo echt als de beroemde F1 GP op PC, maar toch... Laat ze maar zeggen wat ze willen, het doet me gewoon wat om te racen op circuits die lijken op wat je op tv of in het echt ziet. Verder kan ik je zeggen dat de motorgeluiden bij dit spel voor één keer wèl redelijk tot z'n recht komen. De kombinatie van geluid en muziek verdient een voldoende, want de muziekjes (die zijn matig) hoor je alleen op de achtergrond en ze overstemmen gelukkig niet het loeien van de motor.

NIETS OP AAN TE MERKEN

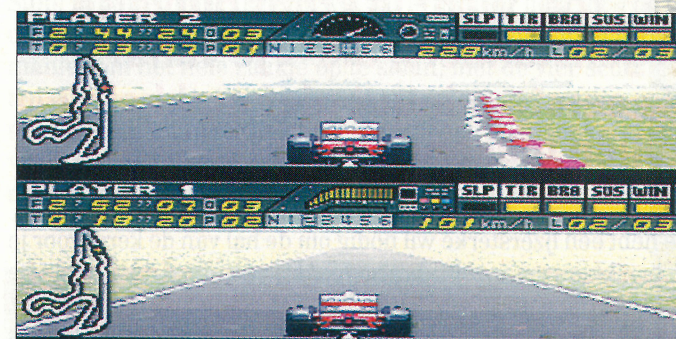
F1 Pole Position zit tussen een arcade en een simulatie in, want je moet hier, in tegenstelling tot andere spelletjes, je



De standen.

intelligentievermogen gebruiken bij het sturen, en zelf de technische aspekten van je wagen aanpassen aan de verschillende circuits. Dat is wel even wat anders dan die duffe spelletjes op console. Je kunt verder de technische instellingen van je racewagen opslaan, net zoals je scores in de Grand Prix mode trouwens. En, tot nu toe is dit zonder twijfel het beste F1 spel.

Stef de Vage



't klimt..en 't daalt.



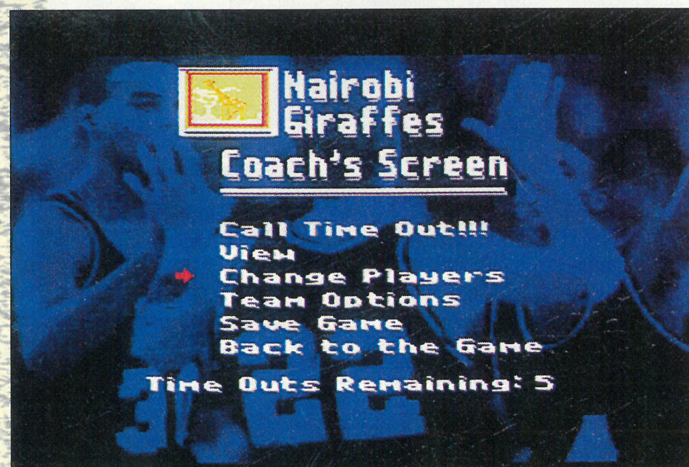
Het scherm bovenin is je achteruitkijkspiegel.

TITEL: .... F1 Pole Position
UITGEVER: .... Ubi soft
CONSOLE: .... Super Nintendo
SOORT: .... sportsimulatie
AANTAL SPELER: .... 2 tegelijk
OPSLAAN: .... lithium batterij
CONTINUE MODE: .... geen
MOEILIJKHEIDSGRAAD: .... variabel
ACCESSOIRES : .... geen

WORLD LEAGUE BASKET BALL

Een fantastische basketball simulatie om even je techniek bij te schaven. Oh, je kent die simulaties waarbij je even snel naar de korf van je tegenstander dribbelt om te scoren? Nou, hier gaat 't er wel even heel anders aan toe, want je krijgt duivelse tegenstanders, die 't je vanaf de eerste minuut niet makkelijk zullen maken.

Je hebt een ijzersterke wil nodig om de bal van de kerel voor je af te pikken, maar zelfs dan nog... Als je éénmaal door hebt hoe 't werkt, dan kun je gaan dunken tot de korf naar beneden komt. Nu ik het toch over dunken hebt! Wist je dat er vijf kombinaties zijn om te scoren? Je kunt met twee handen dunken, er een spiraaldunk van maken of 't met één hand doen (zuurstof, ik moet even op adem komen hoor..), of door een knal op de bal. No



Bij elke ingelaste pauze, verschijnt dit selektiescherm. Kies maar...

way om onder de regels van het spel uit te komen, het gaat er allemaal super realistisch aan toe. Het enige wat misschien nog ontbreekt, is een schreeuwende tv-commentator. Als je nou van het ene op het andere moment je aanvals- of verdedigingstechniek wilt veranderen, dan kan dat. Daarvoor zit er boven je speler, of boven een ploeggenoot, een symbool, waaraan je gelijk kunt zien in welke positie hij staat. Je hebt drie kleuren die de capaciteiten van je speler bepalen. Groen: je dribbelt zonder dat de bal wordt afgepakt; geel: 't kan vriezen, 't kan dooien; rood: je bal wordt geheid onderschept. Wat je ook kunt doen is een worp wagen vanachter de zes-meter-lijn, die als je raak is, drie punten oplevert. Niet makkelijk hoor! Zoek daarom gelijk va-



naf het begin de beste werper op, hij heet Majerle. Hij speelt bij de Suns en is degene die onlangs het record brak op het gebied van drie-punters. Acht keer gooide hij raak vanachter de zes-meter-lijn, tijdens een wedstrijd van Phoenix tegen Seattle. Een waanzinnige match was 't!

AANVALS- EN VERDEDIGINGS-TECHNIEKEN IN OVERVLOED...

Als het allemaal niet zo best wil lukken, en de tegenstanders voortdurend de weg naar de korf blokkeren, dan kun je even kijken op welke aanvalstechniek je gebruikt. Daarvoor moet je op de R-knop drukken...

Je hebt zeven verschillende aanvals- en verdedigingsmethoden, dus daar ben je wel even zoet mee.

Alles zit er in. Zelfs de overtredingen en de straffen, dus ik waarschuw je, hou je aan de regels. Want je moet om maar even wat te noemen rekening houden met de 3, 5 en 10 secondenregels, de regel die je het verbiedt naar de eigen helft terug te gooien, aanvallende en verdedigende fouten en je wordt uit het veld gestuurd na 5 persoonlijke fouten. Werkelijk een juweeltje van een spel dus. Oh! Er is nog iets (ik vergeet waarschijnlijk nog wel meer te vertellen...): de time-outs. Je krijgt er vijf per helft en voor elke verlenging krijg je er nog één bij. Om een time-out te gebruiken moet je op de "Select"toets drukken. Maar dat kan alleen wanneer je zelf aan de bal bent, wan-



Vergeet niet je spelers te vervangen. Ze worden doodmoe...

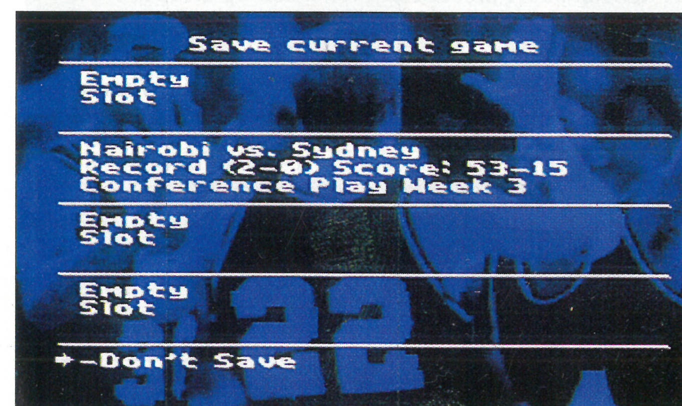
neer de tegenstanders zich op de vrije-worp-lijn bevinden, of wanneer ze de bal opnieuw in het spel brengen.

WAT WONDERMIDDEL?

Midden in het heetst van de strijd krijg je af en toe de indruk dat je aanvallers steeds meer moeite hebben om aan de overkant van het veld te komen. Je begint je af te vragen of hij echt snelheid aan het verliezen is en of ze er niet een beetje genoeg van beginnen te krijgen. Nou, nee! Net zoals in het echt raken je spelers vermoeid doordat ze zich iedere keer een weg naar de overkant moeten banen. Wat doe je dan? Je gaat ze gewoon vervangen. Je last even snel een pauze in, om te checken of al je spelers nog even fit zijn. De zwakkelingen haal je er uit, en hop, daar ga je weer.

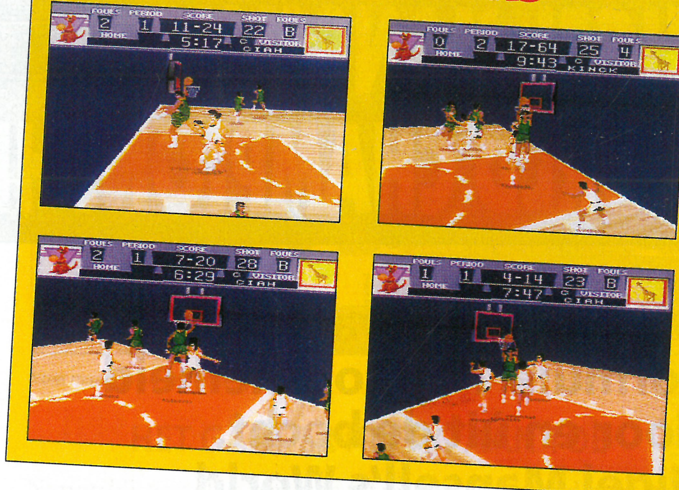
WOUW, DAT GAAT ER HARD AAN TOE...

De animatie zit echt waanzinnig goed in elkaar, alles wordt via de mode 7 geregeld. In het begin stoot je nog al 'ns je hoofd, maar met wat training kom je er wel. Want het lot van je ploeg ligt in jouw handen, dus je moet er wel wat voor doen. De spelers staan in het veld, en jij moet je ogen en gezond verstand gebruiken om ze er doorheen te helpen.



De scorelijsten, die je kunt bewaren.

Nou, ik heb nog geprobeerd om te kijken of er iets op het geluid aan te merken viel. Maar nee hoor,ook hier één en al lof! Wanneer je de bal op de grond hoort stuiteren, dan is dat echt een super- sensatie. En je moet het publiek eens horen. Bij een tegenaanval is het een gejoel van jewelste, en dat heeft natuurlijk ook z'n effekt op de prestaties van de ploeg, net als in



het echt. En ik zou haast vergeten te vermelden dat aan het begin van de match het nummer "We will rock you" van Queen je oren binnendendert.

Stop! Ik kap er mee. Ik denk wel dat je nu door hebt, hoe dicht deze simulatie bij de realiteit staat. Met last, but not least: de manier om het hele zaakje op te slaan, met de vier scorelijsten waarop je al je kwalifikaties kunt noteren. Want één toernooi bestaat uit maar liefst achttien wedstrijden (er komt nog veel meer bij kijken, maar dat vertel ik je niet, want er is geen ruimte meer...).

Yoda



Wacht tot de pijl boven de korf staat, en werpen maar!

TITEL: ...... World League Basket Ball
UITGEVER: .... Nintendo
CONSOLE: .... Super Nintendo
SOORT: .... sportsimulatie
AANTAL SPELERS: 2
OPSLAAN: .... lithium batterij
CONTINUE MODE: .... oneindig
MOEILIJKHEIDSGRAAD: ... gemiddeld
ACCESSOIRES: .... geen

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



De èchte autoraces. Met een Formule 1 op topsnelheid door en ùit de bocht. Nigel Mansell's World Championship (NMWC) zal je niet koud laten. Maak je borst maar nat want je zult rubbersporen op het asfalt achterlaten.



Je kent ze, de technische instellingen voor de race.

Het voornaamste element van NMWC is de snelheid. Dus zet je console aan, je denkt immers maar aan één ding: keihard racen. Brrrooouuuuummmmm....Hé stop! Wil je jezelf om het leven brengen of zo? NMWC is niet geschikt voor zondagrijders, noch voor spookrijders. Misschien moet je even een spoedkursus volgen, alvorens het circuit op te gaan.

LES 1: DE ZAAK ONDER CONTROLE KRIJGEN

Laten we maar aan die goeie ouwe Nigel vragen of hij de cursus met ons wil doen, hij biedt het immers zelf vriendelijk aan. 't Is heus niet zo moeilijk: in duizelingwekkende vaart achter 'm aan op de rechte stukken, en hij zegt wel wanneer we snelheid moeten minderen als we een bocht naderen. Nou, daarna mag je 't zelf doen, en 't blijkt ineens helemaal niet tot het rijk der onmogelijkheden te behoren om gewoon op de racebaan te blijven zonder er vanaf te vliegen. Na elke proefrit krijg je van Nigel een soort rapportcijfer voor je rijgedrag. Een handig idee, want zo zie je al snel of je vordering maakt of niet. Je kunt op zestien verschillende racebanen oefenen. Elke baan is weer anders, en voor de start heb je dan ook even de tijd om de vleugelkleppen, de versnellingsbak en je banden op het circuit af te stemmen.

LES 2: MET EIGEN VLEUGELS VLIEGEN

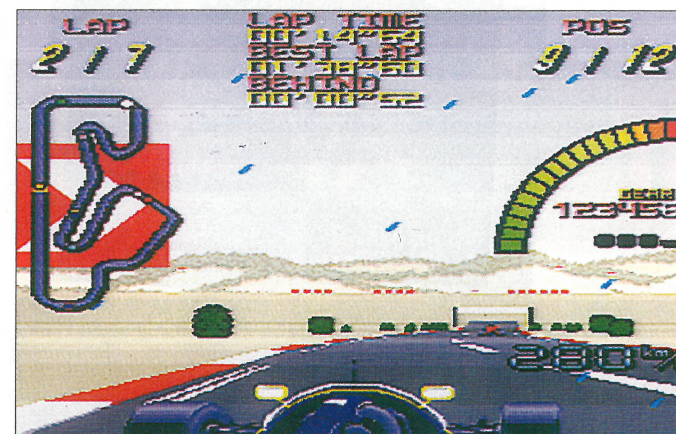
Je kunt er steevast van op aan dat Nigel er genoeg van krijgt om als een soort moeder kip iedereen op sleeptouw te nemen. Dus je bent nu zelf aan de beurt. En je hebt je van nu af aan maar aan de medogenloze cijfertjes van de stopwatch te onderwerpen, want vals spelen is er niet bij. Waarschijnlijk begint 't nu tot je stalen hersenpan door te dringen dat



Nigel zet je op het rechte pad.



325 km/h: alleen op een verlaten circuit levert dat geen problemen op!



De afdaling lijkt net echt.

je bezig bent je grenzen tot het uiterste te verleggen. Maar denk niet dat je zenuwen het echte harde werk al achter de rug hebben.

LES 3: GEDUCHTE TEGENSTANDERS ONDER OGEN DURVEN KOMEN

Het wordt tijd om te beseffen dat je niet de enige in de race bent! Misschien steek je er zelfs nog wat van op door je te meten met grootheden als Senna, Prost, en Schumacher. O.k., de baan op! Je kunt maar het beste op een "makkelijke" baan beginnen, zoals die van Spa in België. Je krijgt je startnummer



Bliksemstop

pas na een kwalifikatie- rit. Haak maar vast af als je niet eens behoorlijk weet te starten, want na een slechte start hoef je er niet meer op te rekenen dat je je elf concurrenten nog zult inhalen. Nou, ben je er klaar voor om je nu eindelijk in de Grand Prix te werpen? Daar gaat ie...Mmm...Wat geeft het een lekker gevoel om te merken dat alle trainingen nu vruchten beginnen af te werpen, je krijgt de slag te pakken en je bent vastberaden om te gaan winnen. Het lijkt echt heel makkelijk, een beetje tè zelfs. Maar juich niet te snel, want je kunt ook de championship mode inschakelen. Dat maakt 't alleen maar interessanter, want tijdens de races op de zestien circuits zorgt deze er voor, dat elk foutje rampzalige gevolgen met zich meebrengt voor je positie in het eindklassement. In deze mode tref je ook het passwordssysteem aan, en daarmee kun je de hele zaak even laten liggen tot je weer zin hebt, zonder van nul af aan te moeten beginnen.



Kom maar op als je durft.

HET GAAT ER HEFTIG AAN TOE

Natuurlijk zou alles wat ik je tot nu toe heb verteld nergens op slaan, als het spel langzaam en saai geweest zou zijn. Het ziet er allemaal super-mooi uit, daar zijn we 't ongetwijfeld over eens. Want ik weet dat je dat al op de foto's hebt gezien (en doe maar niet alsof je de tekst leest VOORDAT je de foto's bekijkt!). En ook over de animatie is de hele redaktie het eens dat die er uitstekend uitziet.
D'r zit echt goed vaart in, 't gaat heel hard en de hellingen en afdalingen geven daar nog eens een extra dimensie aan. De behendigheid krijg je na een zware start uiteindelijk wel onder de knie. Eigenlijk is er op Nigel Mansell's World Championship maar één negatief punt aan te merken: het is nèt iets te makkelijk. Maar ga nou niet bij Gremlin, de genetische verwekker van dit spel uithuilen. Want het is echt een heel goed spel, waar ook jij ongetwijfeld aan verknocht zult raken.

Milouse



Plankgas in de tunnel van Monaco.

TITEL: ... Mansell's World Championship
UITGEVER: ... Gremlin
CONSOLE: ... Super Nintendo
SOORT: ... sportsimulatie
AANTAL SPELERS: ... 1
OPSLAAN: ... passwords
CONTINUE MODE: ... geen
MOILIJKHEIDSGRAAD: ... gemakkelijk
ACCESSOIRES: ... geen

MAGIC SWORD

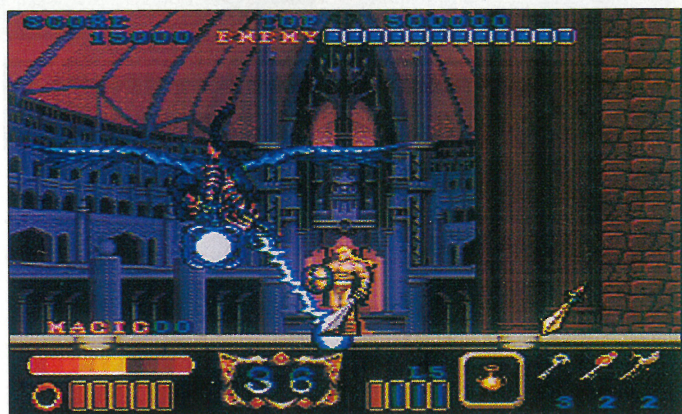
Zoals de naam al laat vermoeden, is Magic Sword een arcade/avonturen spel. Al de ingrediënten hebben in het verleden al voor grote successen gezorgd. Dus wees op je hoede voor deze kruising tussen ijzer en toverkunst.

Magic Sword is een hit van Capcom, die in een nieuw jasje is gestoken. Het was nog niet zo heel lang geleden een enorm succes in de speelzalen. Het spel speelt zich in een fantastische middeleeuwse omgeving af, en beantwoordt aan alle verwachtingen die je van een arcade/adventure spel mag hebben. Je gaat op ontdekkingsreis door een toren die niet minder dan vijftig levels telt. Stel je eens voor dat je via een trap vijftig etages van het Empire State Building moet beklimmen...


Niet dringen, er is genoeg voor iedereen.

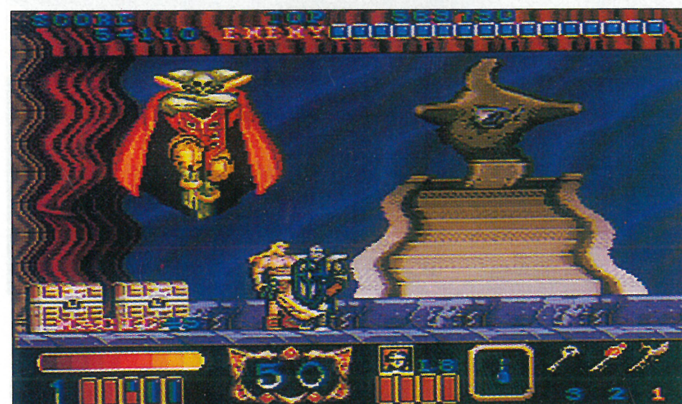
PANIEK IN DE TENT

Je begint het avontuur aan de voet van de toren. De gevaren die vijftig levels lang op je liggen te wachten, zijn niet te tellen. Het is dus op z'n zachtst uitgedrukt een waanzinnige uitdadiging om je doel, het "Duistere Hemellichaam", te bereiken. De levels worden bevolkt door verschillende kwaadaardige wezens en ze zitten propvol met kisten en opties (zoals toverspullen, kwakzalvers -drankjes enz.), die je nog wel eens bijzonder van dienst kunnen zijn. Maar de bonussen die de grootste waarde hebben, zijn wel de sleutels. Sommige levels eindigen met een frontale confrontatie met een lelijk monster en het mag dus wel duidelijk zijn dat enige hulp van harte welkom is. De sleutels geven bijvoorbeeld toegang tot het volgende


De blauwe tweehoofdige draak, een geduchte boss.

level, maar ze openen tevens de kerkers van de toren. Het is jouw taak om de avonturiers die jou voor zijn gegaan te bevrijden. Uit dank zullen ze je graag een handje helpen.
Qua aanpak zou je Magic Sword kunnen verwijten dat de graphics niet van het vertrouwde hoge niveau zijn, en dat niet overal even diep over is nagedacht. Maar het is desalniettemin, zoals ik al zei, een interessante uitdaging.

Stonehenge


De laatste boss in een wel heel erg veranderlijk decor.

TITEL :	Magic Sword
UITGEVER :	Capcom
CONSOLE :	Super Nintendo
SOORT :	arcade/avontuur
AANTAL SPELERS :	1
OPSLAAN :	geen
CONTINUE MODE :	3
MOEILIJKHEIDSGRAAD :	variabel
ACCESSOIRES :	geen



THE LOST VIKINGS

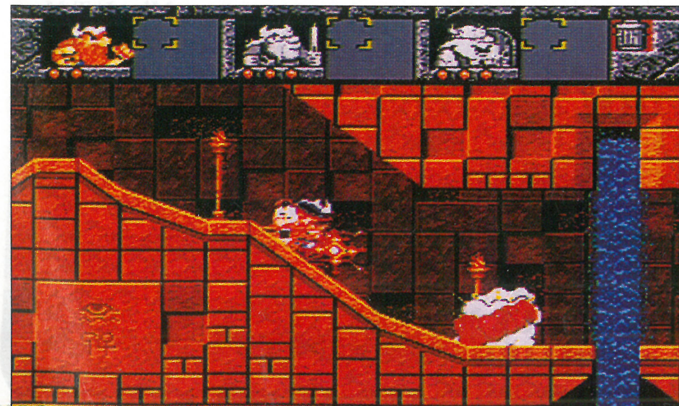
Drie vikings, die door een gigantische stofzuiger zijn ontvoerd, trachten hoedanook weer thuis te komen. Een onmogelijke opgave ?


Richt goed !

The Lost Vikings is het soort spel dat je òf te gek vindt, òf haat. Voor mij was het in ieder geval liefde op het eerste gezicht. Je vraagt je misschien af wat dit in hemelsnaam voor een spel is, aangezien het zonder al te veel tam-tam op de markt is verschenen. Welnu, 't is een platform/puzzelspel.

GESLAAGDE COCKTAIL

Pfff! Gelukkig, de combinatie blijkt (zelfs heel goed) te werken. En toch blijft het altijd een risico om twee verschillende type spelletjes met elkaar te vermengen. Want zowel de fans van het ene type als die van het andere zouden er wel eens niet zo blij mee kunnen zijn. Maar in dit geval gaat 't prima samen en dat is toch even iets dat vermeld mag worden. Het spel begint met onze drie helden op het scherm. Je kunt op elk desgewenst moment één van de drie vikingen uitkiezen. Ze hebben alle drie verschillende capaciteiten. Eén rent als een konijn en maakt reuzensprongen. De ander is wat zwaarder gebouwd en heeft een schild tot z'n beschikking. De laatste is kampioen boogschieten en zwaardvechten. Samen moeten ze de meest idiote vallen zien te ontwijken en de uitgangen van de levels zien te vinden.


Dit is wat je noemt 't vuur aan de schenen hebben.

LEG MAAR VAST EEN ASPIRIENTJE KLAAR

De raadsels worden beetje bij beetje steeds ingewikkelder. Je moet de veelkleurige sleutels opsporen (ja, 't wordt een rampzalige onderneming, ik weet het...), die de geblokkeerde doorgangen openen. Verder ontkom je er niet aan om bouwkranen, bommen, brandende pijlen enz. te gebruiken, die de vikingen helpen om het level te onderzoeken. En wie weet vinden ze er de uitgang mee. Echt teamwerk. En als klap op de vuurpijl is de bediening o.k., de graphics wisselen elkaar snel af en het geluid is van prima kwaliteit. Gezien de vindingrijkheid, de afwisseling van de levels en hun progressieve moeilijkheidsfaktor, veroordeel ik Interplay, de enige verantwoordelijke voor dit spel, tot het onmiddelijk ontwikkelen van nieuwe spellen voor Super NES (Boem! Hierbij verklaar ik de zitting voor gesloten).

Stef de Vage


Let op, werk in uitvoering.

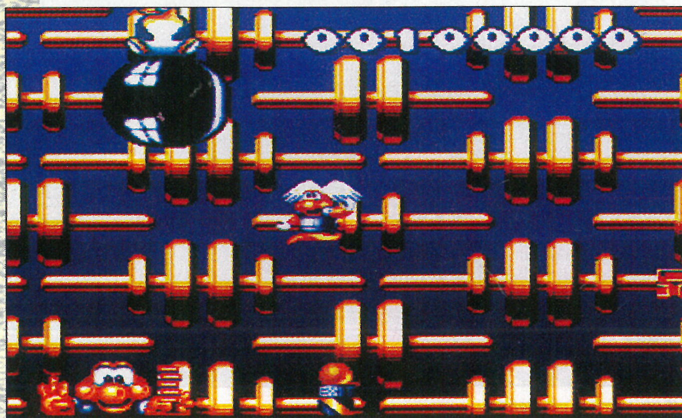
TITEL :	The Lost Vikings
UITGEVER :	Interplay
CONSOLE :	Super Nintendo
SOORT :	aktie/reflectie
AANTAL SPELERS :	1 of 2 tegelijk
OPSLAAN :	passwords
CONTINUE MODE :	oneindig
MOEILIJKHEIDSGRAAD :	variabel
ACCESSOIRES :	geen

SUPER JAMES POND 2



Computers, Megadrives, ze hebben allemaal James Pond voorbij zien komen. Nu is het de beurt aan Super Nintendo om ons de avonturen van deze springende geheim agent te laten beleven.

Het ontbreekt onze vriend James absoluut niet aan veerkracht! Hij springt niet alleen hoog en ver, maar hij rekt zich daarnaast onwijs ver uit om aan het plafond vast te kunnen kleven (soms zelfs super-super-hoog). Hij plakt z'n vinnen daar boven ergens vast en dat is één van zijn manieren om zich voort te bewegen. En onze held maakt dan ook regelmatig dankbaar gebruik van die eigenschappen om zich door de moeilijke stukken heen te slaan, om extra levens te vinden en vooral om nieuwe uitgangen en verborgen bonuszalen boven water te krijgen... Want dit platformspel is verre van recht-toe-recht-aan: je gaat weliswaar recht door alle levels heen, maar op de meest onverwachte plekken zitten nieuwe uitgangen, die vaak zelfs onzichtbaar zijn! Het enige middel: gewoon uitproberen.



Doorzoek gevleugeld het hele niveau, om de geheime zalen te vinden.

SINTERKLAAS SPEKTAKEL

James verslaat zijn vijanden door op hun hoofden te springen. Die tegenstanders zijn oproerige stukken speelgoed: teddyberen, auto's, treintjes, tinnen soldaatjes, poppetjes, snoep, dobbelstenen, speelkaarten, schaakstukken...Achter elke deur van dit speelgoedkasteel zien de achtergronden en de vijanden er steeds weer anders uit (er zitten ook verborgen deuren achter de torentjes), en bovendien ontdekt James af en toe een kado dat hem als vervoermiddel van nut kan zijn.. Hij is in z'n nopjes in



't Vliegtuig en andere vervoersmiddelen die de vijand verlammen.

zijn vliegtuig of zijn autootje. Het is echt te gek om een voertuig te hebben want de vijanden vallen al bij de minste geringste botsing flauw. Maar James is ook al tevreden met vleugels (om te vliegen!) of een paraplu om weer zachtjes neer te komen.

MAKKELIJK MAAR SOMS OOK DOORTRAPT

In het begin is 't allemaal best wel gemakkelijk. James beweegt zich rustig voort, en raapt alles op wat hij tegenkomt. Hij moet tussen neus en lippen door nog even z'n pinguinvrienden redden, een makkie. Daarna komen echter de eerste problemen: soms is er maar één uitgang die ook nog 'ns potdicht zit - net zoals in 't helse labyrinth - en dan kun je maar beter de hulp van alles wat er onder je hersenpan zit inroepen, want alleen met behulp van een list kom je verder. Eén belangrijk ding moet je onthouden, en dat is dat je alle krachtgevende sterren te pakken moet zien te krijgen, zonder al te veel verwondingen op te lopen. Makkelijker gezegd dan gedaan, zal de beginner zeggen! Eén ding nog: de supersnelle scrolling...waanzinnig gewoon!

Miss V.T.M.

TITEL :	Super James Pond 2
UITGEVER :	Ocean
CONSOLE :	Super Nintendo
SOORT :	platform
AANTAL SPELERS :	1
OPSLAAN :	geen
CONTINUE MODE :	5
MOEILIJKHEIDSGRAAD :	makkelijk
ACCESSOIRES :	geen

KING ARTHUR'S WORLD

Koning Arthur moet een manier vinden om de vijand de deur uit te jagen, om de Gobelins af te rossen, en om de verschrikkelijke menseneters te doden. Gelukkig kan hij de hulp van z'n leger, dat onder jouw kommando staat, inroepen.

Ja o.k., ik moet toegeven dat het spelidee van Lemmings is gepikt.. Maar aangezien je in oude potten de lekkerste soep kunt bereiden, is er geen vuiltje aan de lucht.



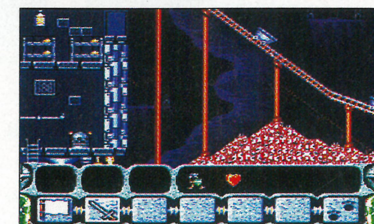
Hup een arm er af!

HOE WERKT 'T ?

Je ziet natuurlijk al op de foto's dat het op het spel van Lemmings lijkt. Wat, je weet niet wat een Lemmings is? Nou, dat geeft niet, ik zal 't je haarfijn uitleggen. De ikonen onder in het scherm geven je de keus uit verschillende personages: ridders, tovenaars, boogschutters, loopgraafbouwers, menselijke bommen, verdedigers. Zodra je er één uitkiest, krijg je gelijk een vakantiepakket van vijf tegelijk (er is ook een optie waardoor je kunt regelen wanneer ze tevoorschijn moeten komen). De personages lopen alleen recht vooruit, totdat ze in een gat vallen, hun kop tegen een muur stoten (ze staan wel weer op, hoor), of door de vijand worden aangevallen. Het doel dat je voor ogen hebt, is koning Arthur (een stevig gebouwde kerel trouwens, die wel van zich af weet te bijten) mee naar het einde van het level te nemen, om 'm uiteindelijk op de troon van de tegenstander te krijgen. Dat lijkt natuurlijk allemaal waanzinnig eenvoudig, ware het niet dat de schermen volgepropt zitten met gaten, en dat je tot de tanden bewapend voetvolk tegen het lijf loopt.

TAKTIEK OPZETTEN

Je moet een taktiek bedenken en je loopgraafbouwers beschermen met je boogschutters of ridders, want zij kunnen



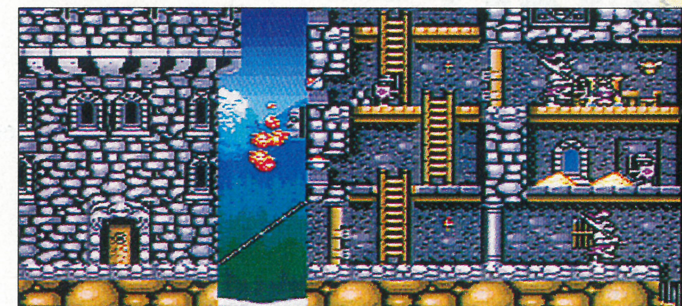
Net als op de kermis.

bruggen voor je aanleggen, en katapulten en ladders maken. De tovenaars kunnen de goed beschermde monsters in hun macht krijgen. Kortom, je moet even je voelsprieten uitzetten en taktiek verzinnen, voordat je je manschappen voor de leeuwen gooit. Om het allemaal nog spannender te maken kan ik je vertellen dat koning Arthur één of meerdere sleutels moet zien te vinden, die geheime deuren openen (dit leidt meestal tot schatkamers of tot een kortere weg). Met het enorme aantal waanzinnig grote levels(er zijn drie werelden met ieder een dertigtal levels) kun je dus helemaal doordraaien.

NOU EN?

Wat er zo gaaf aan het spel is, is dat alle situaties en gebeurtenissen gewoon net echt lijken. Huizen vliegen in brand, trouwens de bruggen en ladders ook. Alles bij elkaar is King Arthur een aardig spel, met leuke middeleeuwse muziekjes. Laat je maar verleiden.

Stef de Vage



Kijk eens goed: goud en een geheime deur.

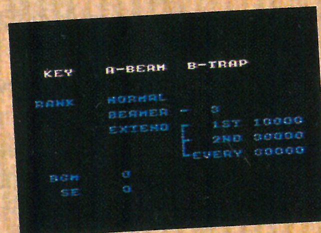
TITEL :	King Arthur's World
UITGEVER :	Jaleco
CONSOLE :	Super Nintendo
SOORT :	reflectie
AANTAL SPELERS :	1
OPSLAAN :	passwords
CONTINUE MODE :	oneindig
MOEILIJKHEIDSGRAAD :	moeilijk
ACCESSOIRES :	geen

Hoi! Hier zijn we weer met een flink aantal passwords. Ongeveer 80% van de rubriek. Als je hiermee je spellen niet kunt uitspelen, dan weet ik het niet meer!

NEW GHOSTBUSTERS II

Allereerst een techniek (die een beetje vreemd mag lijken, maar het werkt) om het optiescherm te laten verschijnen: Zet je apparaat aan. Zodra het titelscherm verschijnt, haal je de joypad uit contact 1. Vervolgens sluit je hem aan op contact 2. Haal hem er weer uit en steek hem in het eerste contact. Pas op, want deze cheat mode werkt niet altijd.

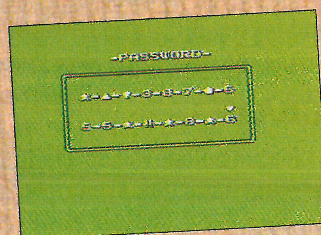


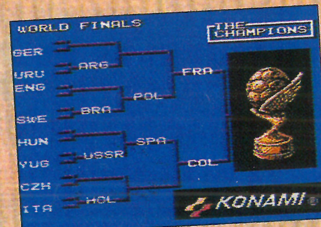


TOP SECRET NINTENDO™

HYPER SOCCER

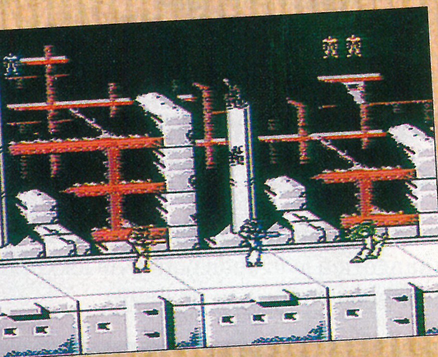
En dan nu de passwords voor het Super...Nee, Hyper voetbalspel van Konami!:
Wedstrijd 2: *Δ21879124779696
Wedstrijd 3: *Δ3197—124999696
Wedstrijd 4: *Δ41071124Δ90606
Wedstrijd 5: *Δ51174124X9Δ6Δ6
Wedstrijd 6: *Δ6177X124X9X6—6
Wedstrijd 7: *Δ71274124!!9X6X6
Wedstrijd 8: *Δ81◊7Δ124!!ΔX7X6
achtste finale: *Δ93Δ70124!!Δ◊8◊6
kwart finale: *Δ0307x524!!-!!8!!6
halve finale: *ΔΔ3*72554*X!!8*6
finale: *Δ—387055*!!*8*6



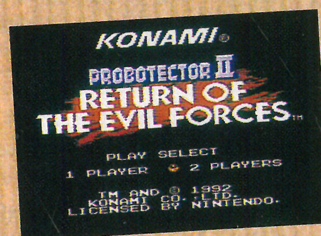


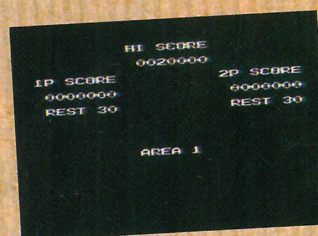
PROBOTECTOR II

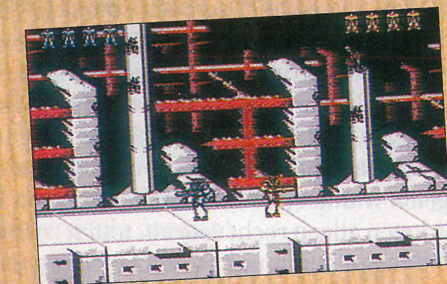
Druk om een leven van je partner te stelen, wanneer je er zelf geen meer hebt, de A-knop.



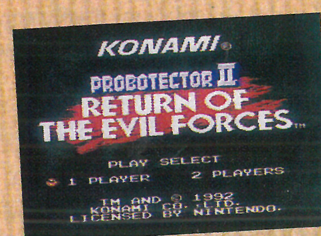
Om dertig levens te winnen voer je de volgende handelingen uit op het titelscherm: Rechts, Links, Beneden, Boven, A, B en Start. Om dertig levens te krijgen wanneer je met zijn tweeën speelt, moet je eerst de curser op de twee-spelers optie zetten voordat je de code intoetst.

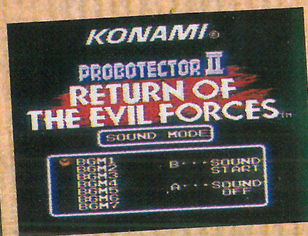






Druk op het titelscherm gelijktijdig op A, B en Start, je krijgt dan de soundtest. Je kunt dan naar de stukjes muziek luisteren en ze met A en B stopzetten.

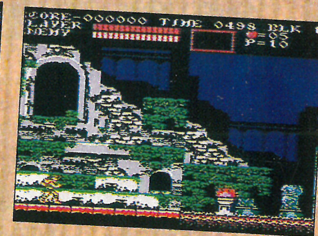




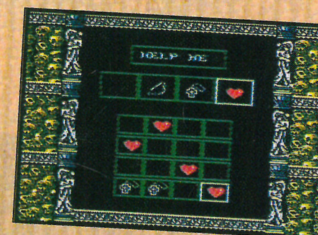
CASTLEVANIA III DRACULA'S CURSE

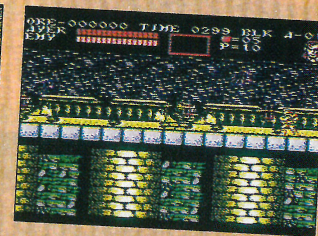
Toets eerst je naam in onder "Help Me" en je begint met tien levens.





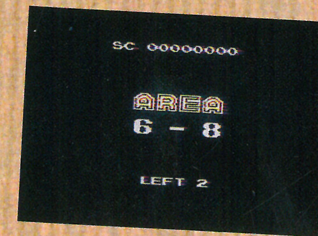
Hier heb je een code voor dit spel; toets "Help Me" als naam in en je begint met tien levens.
Level 2 : Niets Hart Niets Niets Hart Niets Niets Niets Kruis Kruis Niets Hart.

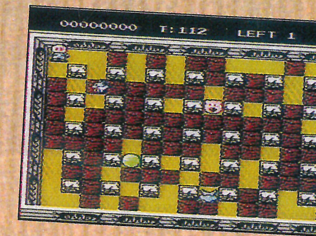




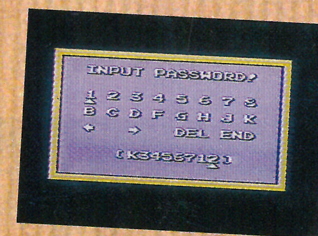
DYNABLASTER

En wat ontdek je? Passwords, natuurlijk !!
Level 1-1 : 11111111
Level 1-2 : BB8D8183
Level 1-3 : 44FGC3FC
Level 1-4 : HHK5D2K5
Level 1-5 : DD8CH3KB
Level 1-6 : GG2CC7CC
Level 1-7 : FF744KCB
Level 1-8 : 11475873
Level 2-1 : HDHJ33KC
Level 2-2 : J66J878F
Level 2-3 : 6J83BHB3
Level 2-4 : 6JBKBFB6
Level 2-5 : DH86363B
Level 2-6 : 12FCG77C
Level 2-7 : C41CFDF5
Level 2-8 : J6D3873C
Level 3-1 : 1518FCGB
Level 3-2 : H3DFK2B5
Level 3-3 : 155J72G5
Level 3-4 : 7212C145
Level 3-5 : 27F5GCFB
Level 3-6 : 86HCH6DG
Level 3-7 : JBHJK835
Level 3-8 : F45G7G2H
Level 4-1 : 5258G5C1
Level 4-2 : 251DC2FH
Level 4-3 : 3DH28DJ5
Level 4-4 : J883DD35
Niveau 4-5 : 714CGK4H
Niveau 4-6 : 6B36H8KG
Niveau 4-7 : D36KJJ8J
Niveau 4-8 : 3D8885J1
Niveau 5-1 : 7475GH4G
Niveau 5-2 : 6KJ7HHK3
Niveau 5-3 : 5C1JF2C3
Niveau 5-4 : 2F5DCCFJ
Niveau 5-5 : 2FF8CDF1
Niveau 5-6 : 74CBGK41
Niveau 5-7 : F2745F2H
Niveau 5-8 : G1727F13
Niveau 6-1 : BDB7KFH3
Niveau 6-2 : 7C56G74H
Niveau 6-3 : 5416FDC5
Niveau 6-4 : 8HJ53JDG
Niveau 6-5 : 2GFFC3FG
Niveau 6-6 : 7CCHGG4B
Niveau 6-7 : F1745J2G
Niveau 6-8 : 8H313CDC

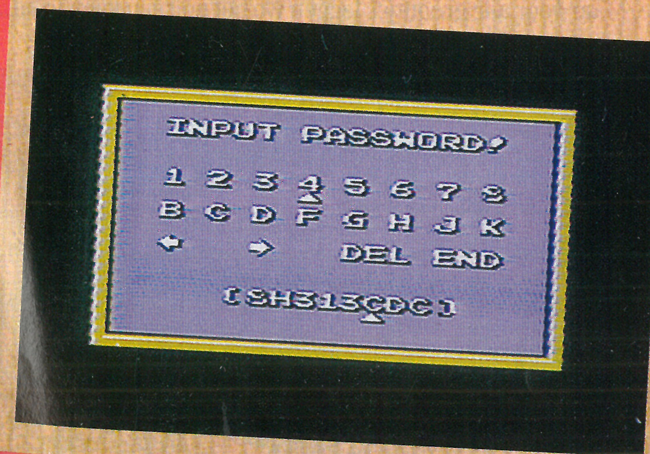




Gebruik K3456712 als password om toegang te krijgen tot de soundtest.

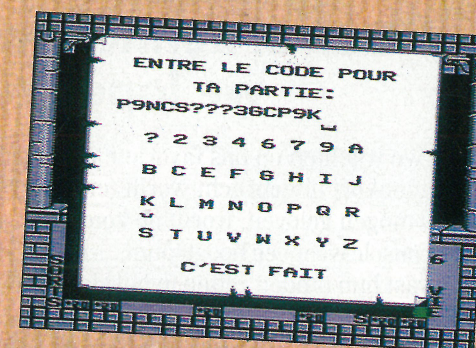


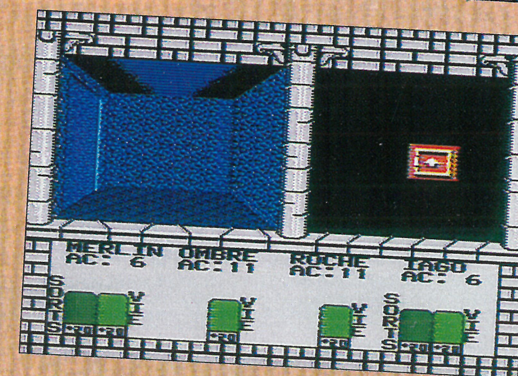




SWORDS AND SERPENTS

Tenslotte een password waarmee je oersterke figuurtjes krijgt, meteen vanaf het begin van het spel:
Merlijn: QIIJ32?23Q
Schaduw: 0667BVEVZZT?
Partij: P9NCS???3GCP9K
Rots: SOOPUVUZYZK?
Iago: MMMNXPX9FB





Wonder Fra volhardt en tekent.

SELECTION nes

MEGAMAN IV

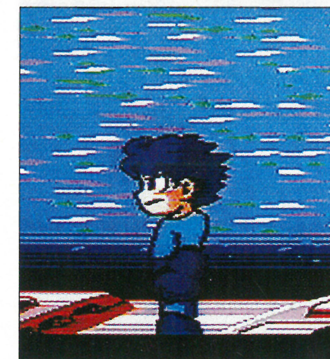


We beginnen in herhaling te vallen, want Dr. Light, Dr. Willy en die goeie ouwe Megaman beginnen tot ons grootste plezier weer te ruziën. Ook al kennen we het liedje inmiddels van buiten, we lopen toch telkens weer in de val...

Terwijl we wachten op ons favoriete robotje die op de Super NES binnenkort uitgebracht wordt (en als we de eerste voorproefjes mogen geloven, wordt de komst van Megaman op de 16-bits console weer een hoogtepunt...), kunnen de fans van deze serie alvast hun tanden zetten in het vierde deel op de NES (als dat nog niet gebeurd is).Ook al ben je een grote fan en weet je precies (of in ieder geval bijna) waar het in deze nieuwe episode om gaat, zijn we er zeker van dat je niet aan de verleiding van Megaman kunt weerstaan, altijd even leuk in zijn metalen pakkie. Maar voor alle groentjes leggen we het nog één keertje uit...

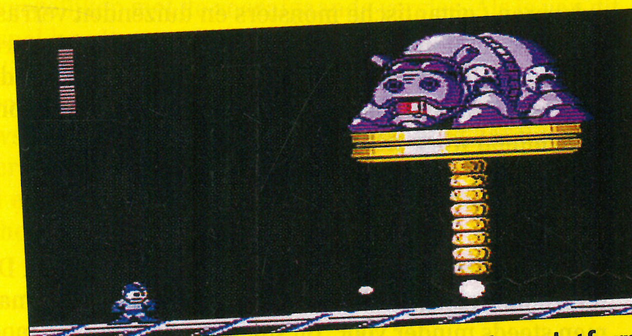
ER WAS EENS...

Megaman is eigenlijk een humanoïde die door een zekere Dr. Light in elkaar werd gezet. Deze uiterst begaafde geleerde heeft vele robots, voorzien van met allerlei truukjes en wapens, gefabriceerd. Maar natuurlijk ligt er zoals altijd weer een schurk in de weg. Ditmaal is het de ex-assistent van Light, Dr. Willy genoemd. Hij speelt zijn schurkenrol met verve en komt steeds weer met nieuwe streken.Alle spelletjes uit deze serie zijn gebaseerd op hetzelfde systeem: je kunt kiezen tussen verschillende levels die ieder door een kwaadaardige robot bewaakt worden. Als je die kunt verslaan neem je hun speciale wapens over. En wanneer je alle robots eenmaal uitgeschakeld hebt, ligt de weg naar de geheime ruimte van dr.Willy voor je open. Dit trajekt is vaak erg lastig en eindigt met het onvermijdelijke gevecht tegen de slechte dokter himself. Deze formule is altijd van succes verzekerd...

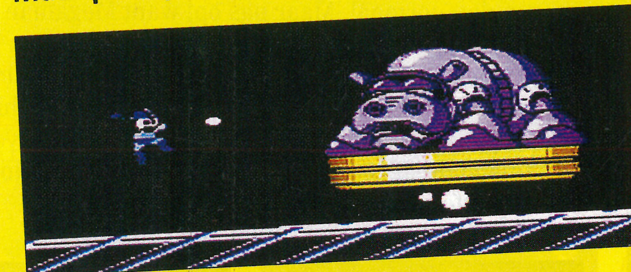

Megaman voor...


...en na

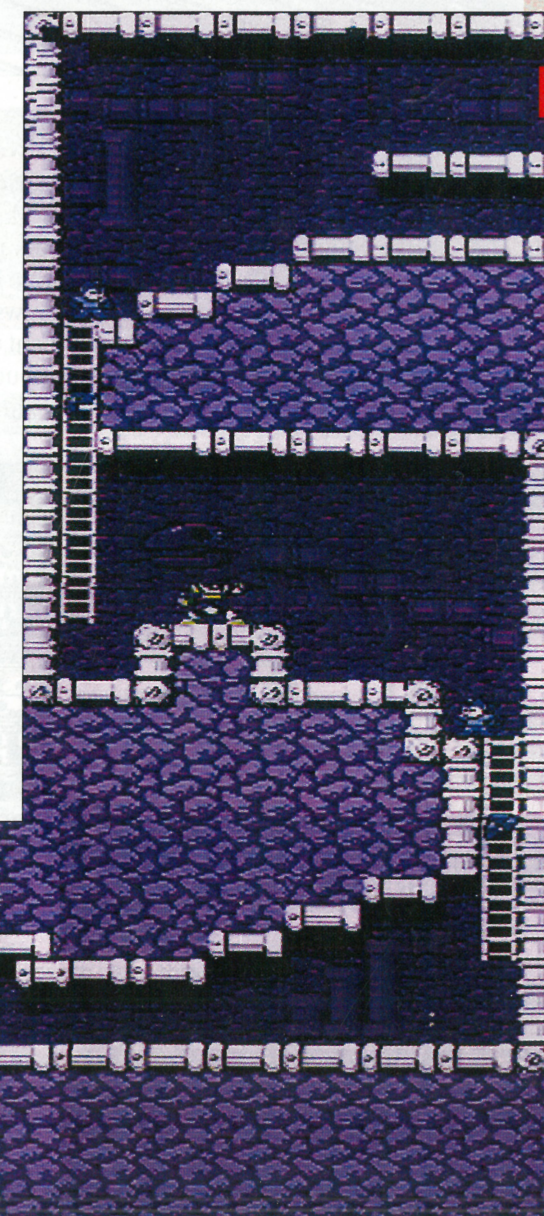
MOOI ZIJN ZE NIET...

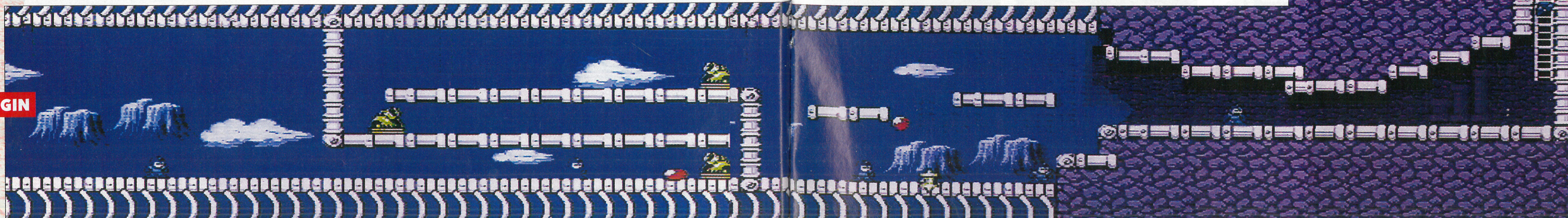


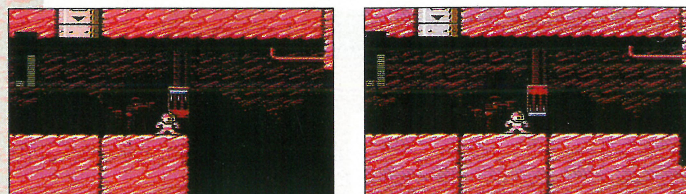
HIPPO-ROBOT: Schiet op de paal om het platform waarop Hippo-robot ligt, naar beneden te halen. Maar pas op voor zijn raketten.



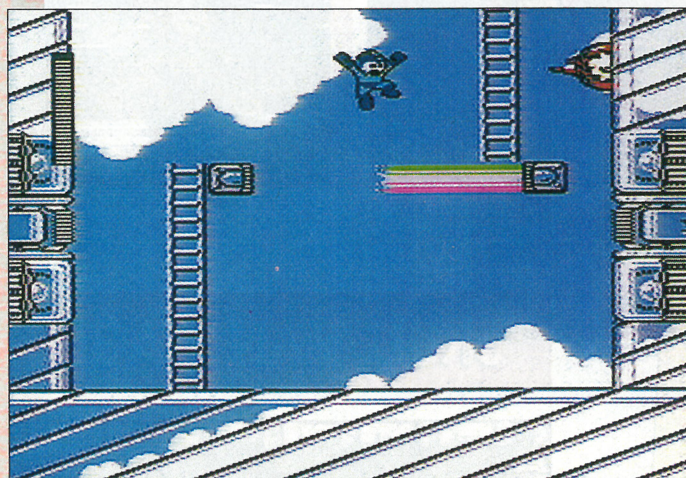
SKULL MAN STAGE







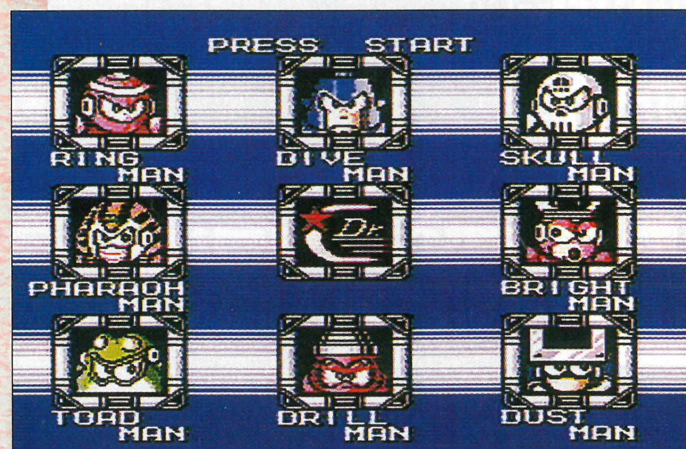
Druk naar beneden om de bodem te laten verschijnen.



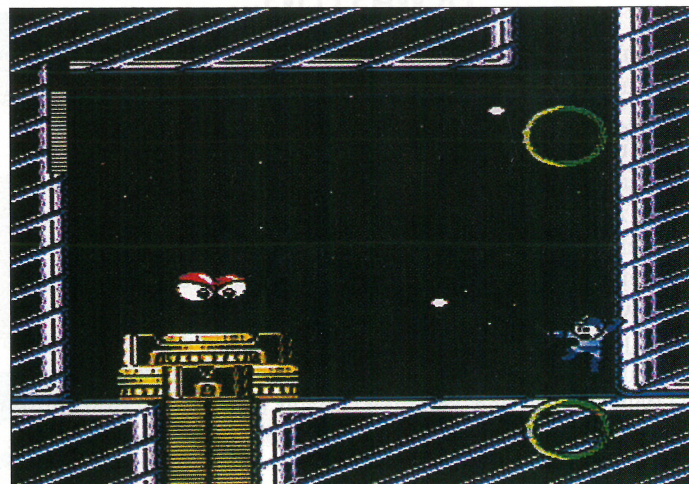
Bewegende platforms...bestudeer hun bewegingen

WAT ER WAS EN WAT ER IS...

Je zult weer veel bekende elementen van de serie terugvinden, zoals het hele pakket van uitvindingen die Megaman III, zo lekker pittig maken. Je mag ook weer gebruik maken van Rush, de robothond waarmee Megaman de ruimte in kan vliegen. Bovendien kun je glijden en je door de nauwste gangen bewegen. Tijdens het spel kun je op ieder moment van wapen veranderen door op Start te drukken en als vanouds de voorwerpen gebruiken die je op je weg vindt...Er zijn ook weer



Gang met robots

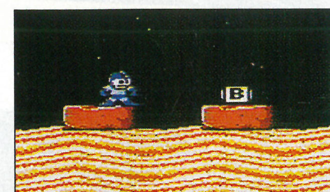


Ogen zonder gezicht

energiebollen (erg praktisch om je weer op te peppen voor de strijd). Om niet te vergeten een hele hoop extra levens, platforms en voertuigen,.... .En wat de nieuwigheidjes betreft zijn er onder andere kleine, mismaakte monsters die je bonussen opleveren,, gigantische monsters en duizenden verrassende valstrikken (monsters die een totale verduistering veroorzaken, wanneer je ze uitschakelt, bewegende platforms die zich weer opnieuw opladen, schakelaars waarmee je grond laat verschijnen waar zich afgronden bevinden...).

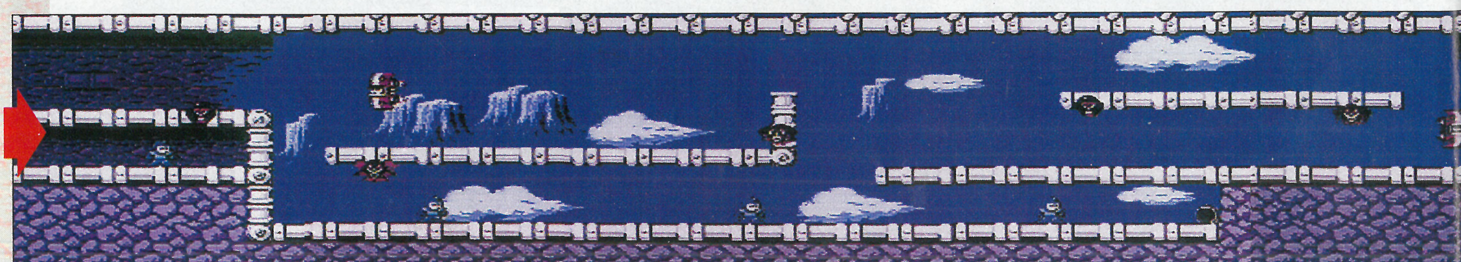
WAPENS STELEN

Dit deel is nog beter afgewerkt dan de vorige versie. De achtergronden zijn gevarieerd en vertragingen in de animatie komen steeds minder voor. Bij sommige doorgangen moet je je hersens gebruiken en af en toe moet je zoeken welk wapen je nu precies nodig hebt om verder te kunnen gaan. De vijanden zijn nog sterker (en origineler) en je hebt nog meer geheime gangen dan normaal. Maar pas op, want Megaman is Mario niet. Denk nou niet dat je een hoop Warp Zones en geheime ruimtes hebt...Megaman IV staat garant voor spanning en aktie, maar dat wisten we al... Er mogen dan misschien geen echte verrassingen zijn, maar zelfs na zijn vierde avontuur is Megaman nog steeds niet uitgeput en blijft het een topper onder de platformspellen van de NES.





Gemakkelijk te vinden; met optie B kun je bestuurbare ballonnen maken.





Nieuwe wapens en nieuwe graphics.

MOEILIJK TE BEOORDELEN

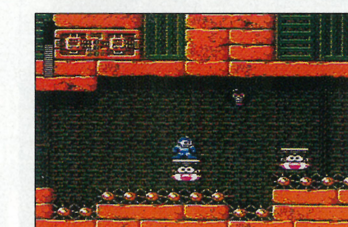
Moeilijk om een oordeel te geven over deze Megaman als we hem vergelijken met de voorafgaande versies. Als je van dit type spel houdt, en vooral van deze serie, zul je in de wolken zijn. Maar als je niet wild enthousiast bent geweest in de voorafgaande episodes dan zul je waarschijnlijk niets nieuws in dit deel vinden dat je van mening zal doen veranderen. De moeilijkheidsgraad is nog steeds goed gedoseerd en het is moeilijk om de NES uit te zetten voordat je door het spel heen bent.

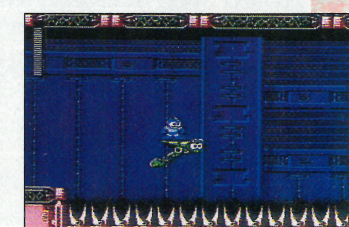
Matt Murdock

ZIJ ZIJN ZELFS HEEL ERG LELIJK

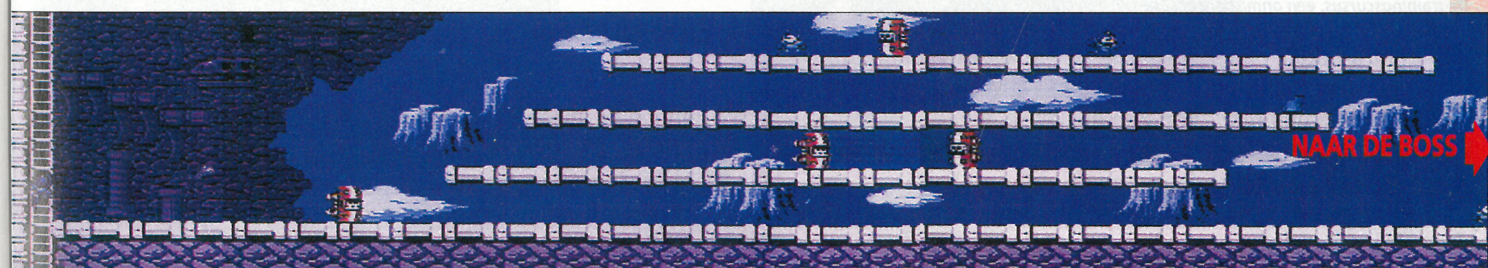


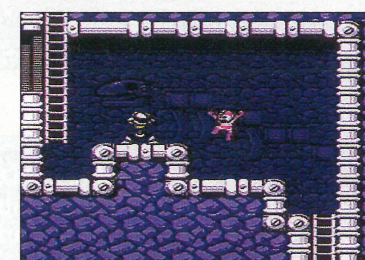
DE METALEN WALVIS: Megaman komt rare figuren tegen onder de zeespiegel...





Nieuwe voertuigen.





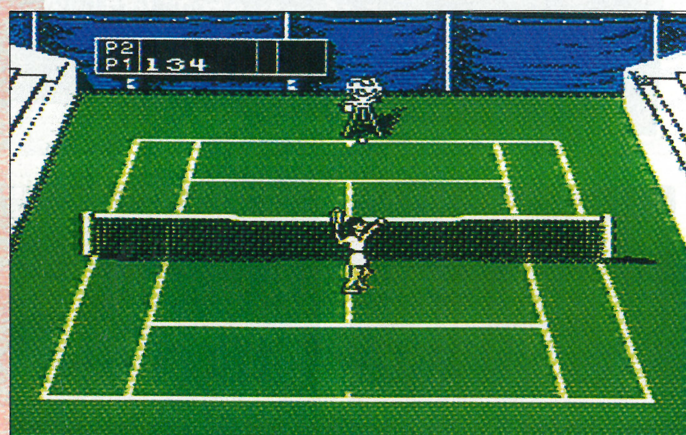


Hiernaast, Megaman in volle aktie.
Hieronder, Skull Man, de vijand met de doodskoppen.

TITEL:	Megaman IV
UITGEVER:	Capcom
CONSOLE:	NES
SOORT:	Platformspel
AANTAL SPELERS:	1
PASSWORDS:	nee
CONTINUE MODE:	oneindig
MOEILIJKHEIDSGRAAD:	variabel
ACCESSOIRES:	geen

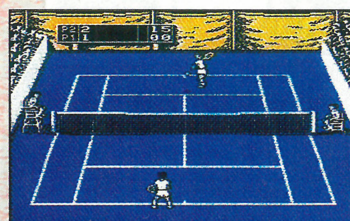
JIMMY CONNORS TENNIS

Na het enorme succes op de Super NES is deze tennissimulatie, gesponsord door de levende legende uit de tenniswereld, voortaan ook op de NES verkrijgbaar.


De trainingscursus, een onmisbare étappe om een crack te worden.

Wie kent de door een ieder vereerde tennisveteraan Jimmy Connors niet?. Nu het tennissen hem wat moeilijker afgaat, wordt Jimbo geleidelijk aan een geslepen zakenman. Na enkele reclamespotjes is hij - tot ons grote genoegen- zich bezig gaan houden met het sponsoren van videospelletjes.

EEN VERARMDE AANPASSING?


Computer (mijn tegenstander), bezig aan een keiharde backhand.

De aanpassing van Jimmy Connors Tennis op de NES kon slechts gerealiseerd worden door de diverse menus van de 16-bits console zoveel mogelijk te vereenvoudigen. Zo vinden we de traditionele oefenmogelijkheid (die ik jullie meer dan ooit kan aanbevelen) weer terug en een toernooi-mode met één of twee spelers, maar daar blijft het bij. Het lijkt weinig, maar wat er is, is wel van uitstekende kwaliteit...

HET SPELVERLOOP

Je bent in dit spel een tennisspeler die een seizoen lang toernooien gaat spelen. Ieder toernooi waar je aan meedoet bestaat uit één enkele match. Als je die wint, word je met een geldprijs beloond. Gedurende het hele seizoen zullen je vrienden of "meneer Computer" (de console) als tegenstander dienst doen. Opgepast: naar mate de wedstrijden vorderen gaat Mr. Computer steeds beter spelen!!



Elk toernooi wordt op een wereldkaart aangegeven.

EEN MASSA SLAGEN MET MAAR TWEE KNOPPEN!

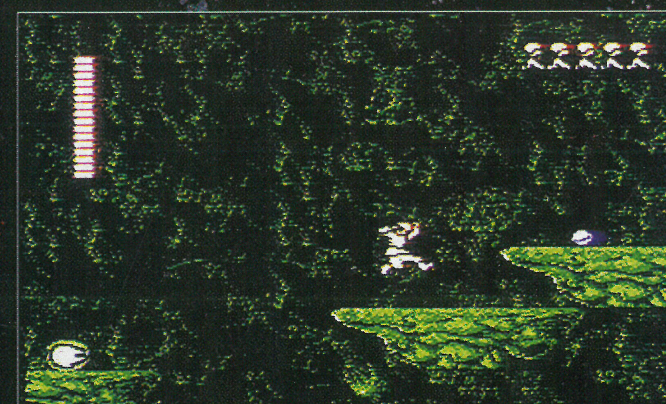
We hebben de graphics voor het laatst bewaard. Deze zijn matig, maar daarentegen is de simulatie rijk aan een groot aantal soorten slagen:. backhands, lobs, passeerslagen en smashes..., er ontbreekt er geen één! Helaas duurt het een tijdje voordat je je eerste winst tegen de Computer binnen hebt. Je kunt pas winnen wanneer je zo ver bent dat je de bal precies kunt plaatsen waar je wilt. Dit tamelijk moeilijke spel verzekert je van vele uren intensief speelplezier.

Stonehenge

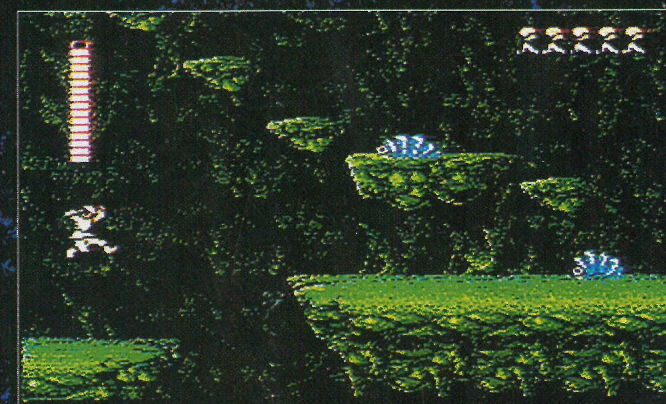
TITEL: .... Jimmy Connors Tennis
UITGEVER: .... Ubi soft
CONSOLE: .... NES
SOORT: .... Sportsimulatie
AANTAL SPELERS: 1 of 2 gelijktijdig
OPSLAAN: .... passwords
CONTINUE MODE: .... nee
MOEILIJKHEIDSGRAAD: .... moeilijk
ACCESSOIRES: .... geen

GROT E

Als je levens verliest bij het zoeken van schilden in grot C, kun je beter naar grot E gaan.
Daar kun je rustig naar de lagere etages afdalen.
Je hoeft zelfs de slakken niet uit te schakelen.
Hier kun je de levenspunten die je verloren hebt weer inhalen, want er zijn volop energiebollen.
Zo kun je snel en makkelijk je acht schilden binnenhalen!

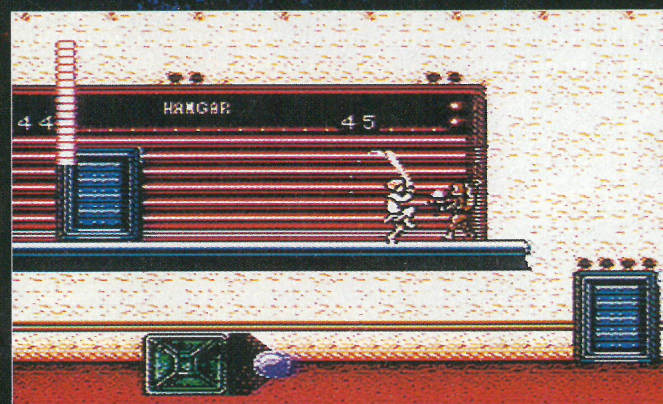


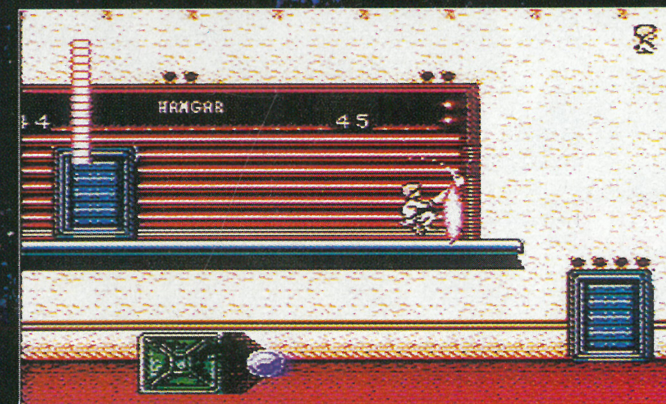




GROT H

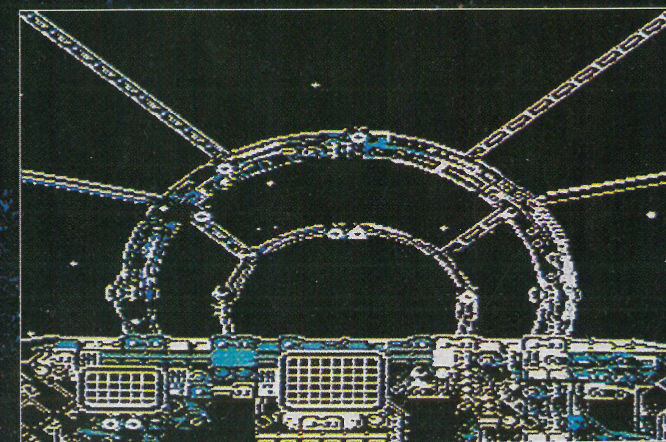
Schiet vooral niet op de vliegende Keizerrijkbewakers, maar sla ze met een zwaardslag neer. Als je op ze schiet worden ze helemaal gek. Ze vliegen dan weg en beschieten je van alle kanten.





HET ASTEROIDENVELD

Als je er nog steeds moeite mee hebt om door het asteroïdenveld te komen, moet je de vierpuntsdruktoets steeds omlaag houden en tussen de rotsen door zigzaggen.
Zo wordt het bijna een plezierreisje!

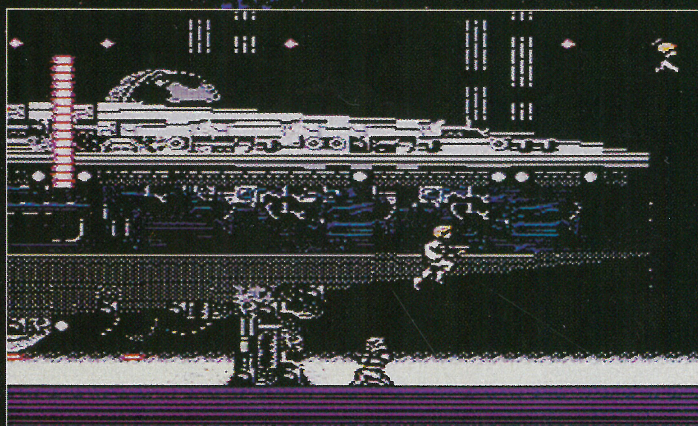


DE ZWARTE STER

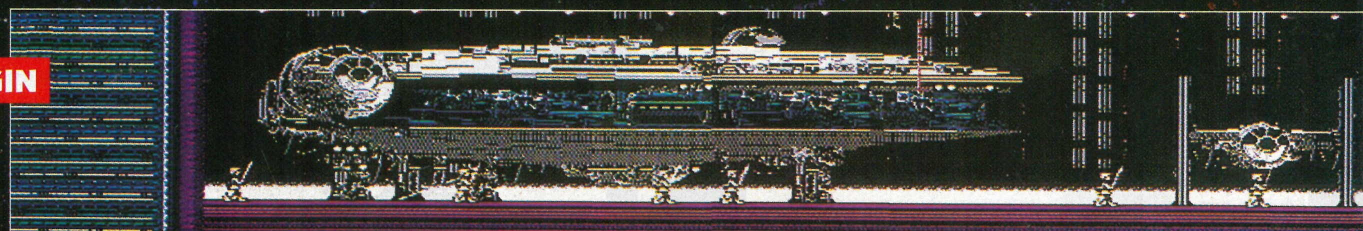
Je bent eindelijk veilig door het asteroïdenveld gekomen. Bravo! Nu ben je dan op de Zwarte Ster, het ultieme wapen van het Keizerrijk. Op dit zwaar bewapende ruimetestation wordt prinses Leïa gevangen gehouden. Jij moet de prinses bevrijden voordat je terug kunt keren naar de basis van de opstandelingen, om mee te vechten in de grote aanval tegen het Keizerrijk. Je moet je op de Zwarte Ster door zeven gevaarlijke etappes heenslaan voordat je weer met je rebellenvrienden aan boord van de Millenium Falcon kunt gaan.

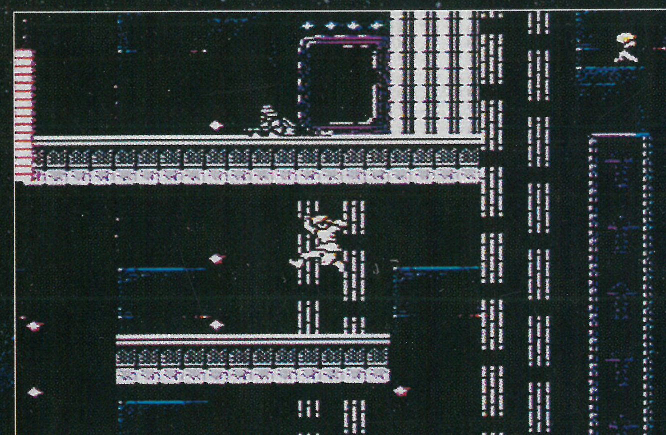
DE HANGAR

Je moet eerst de hangar verlaten, waarin je de Millenium Falcon "geparkeerd" hebt.
De uitgang vindt je rechts bovenaan. Zo kom je bij het computernetwerk van de Zwarte Ster terecht.

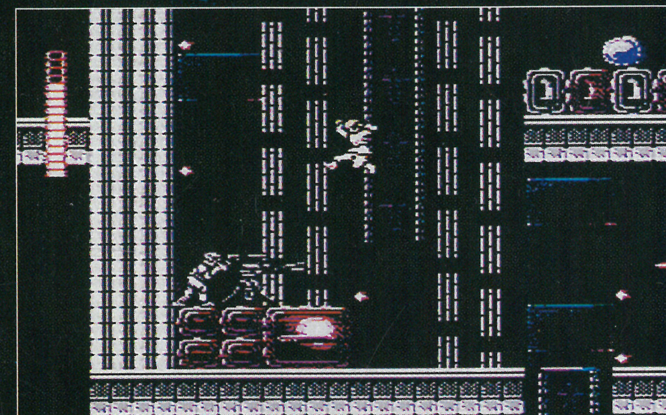


BOKSPRINGEN
Probeer niet om alle Keizerrijkbewakers neer te schieten. Dat is alleen maar tijdverlies! Spring gewoon over ze heen, dan ben je in een mum van tijd aan het eind, rechts.

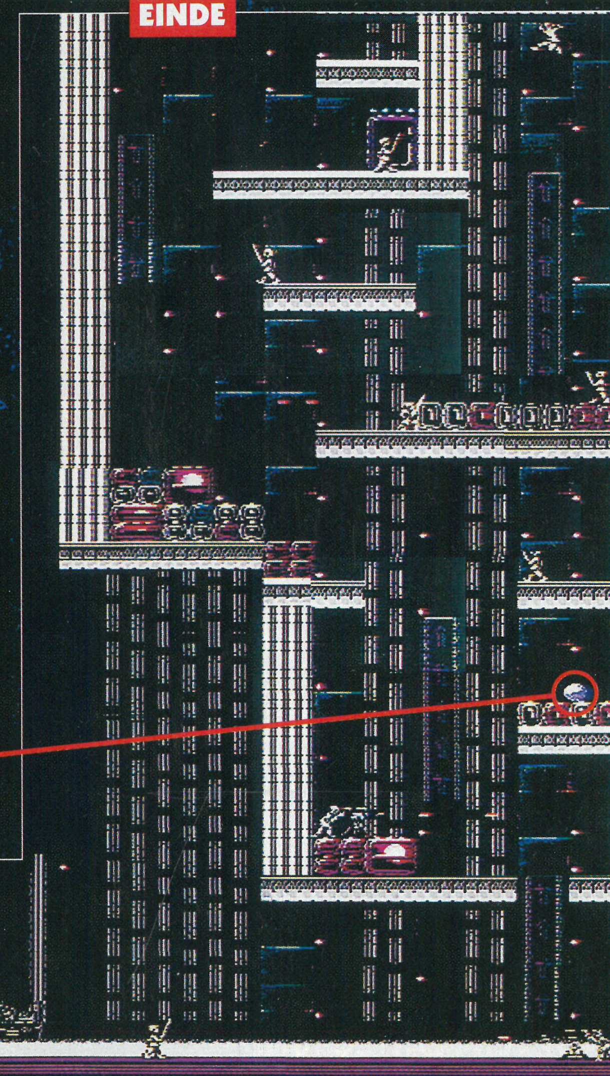




EEN NIEUW JET-PACK MODEL
Neem een beetje hoogte en druk op de linkerpijl. Zo kun je het gangetje binnensluipen.



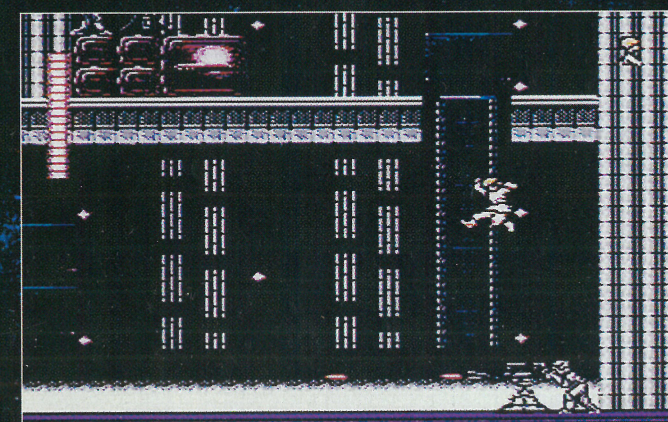
WACHT HET GOEDE OGENBLIK AF
Blijf stilstaan. De mitrailleur lost een salvo. Maak van het volgende ogenblik gebruik om naar de hogere etages te klauteren.



DE TIPS VAN QUELOU

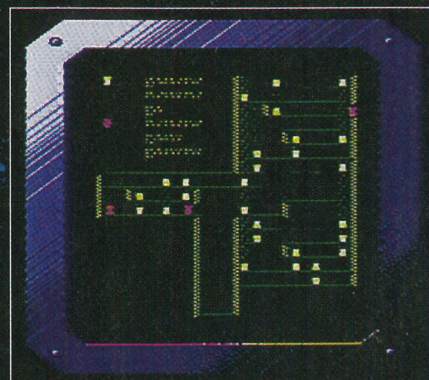
Je herinnert je vast nog wel dat de Keizerrijkbewakers en de elitetroepen ongevaarlijk zijn als ze rechtop staan. De bewakers zitten op hun hurken als ze schieten en de elitetroepen gaan erbij liggen. Spring, om hun schoten te vermijden en val ze vlug aan als ze gaan staan. Een slag met je laserzwaard is genoeg. Gebruik de mitrailleur van Han, als je op een afstand wilt blijven. Als je de weg in het liftendoolhof niet goed kent, kun je ze maar beter allemaal neerschieten. Dan is de weg vrij als je later weer op dezelfde plek uit mocht komen.

OMHOOGZWEVEN
Spring omhoog, zodra je de loop van de mitrailleur ziet. Zo wordt je door de zuiglift omhoog gezogen.



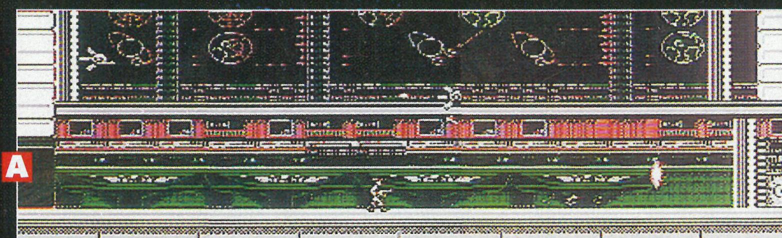
HET LIFTEN-DOOLHOF

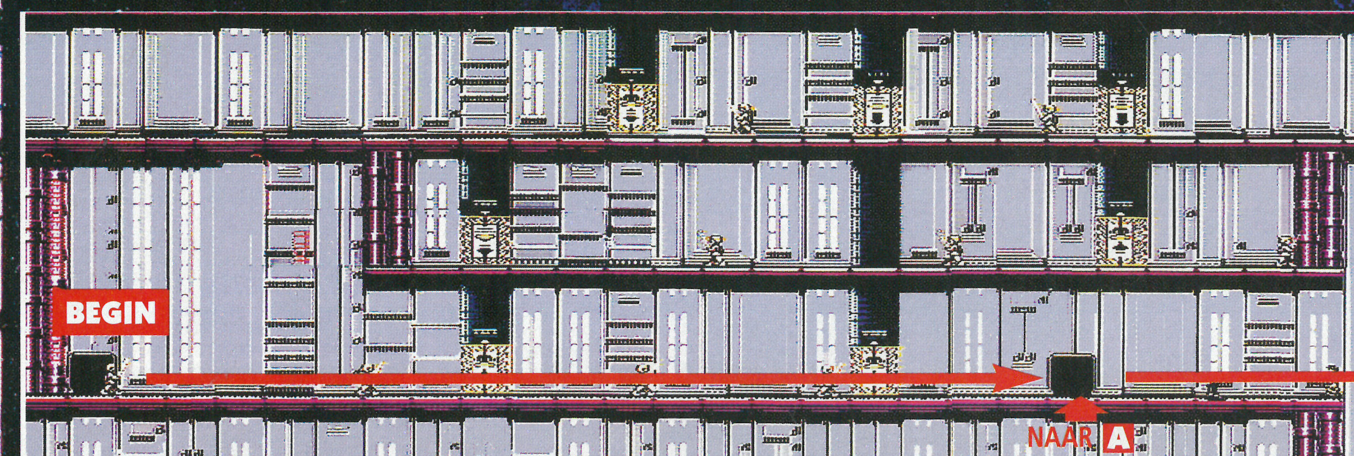
Baan je een weg door dit verraderlijke doolhof, maak de plannen buit van het ultieme wapen en ren direct door naar de uitgang. En zet er haast achter, want het gevaar ligt op de loer.



HET BREIN VAN DEATH STAR

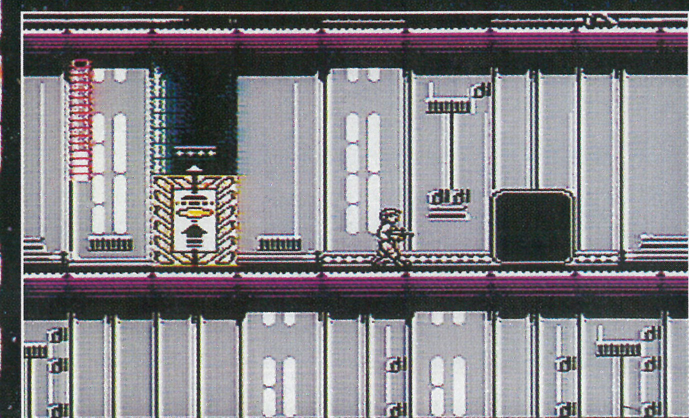
Dit wordt een hordenloop over hindernissen, om zo snel mogelijk het computernetwerk te bereiken. R2D2 geeft je de complete plannen van de Zwarte Ster. Om ze te bekijken kies je R2D2 en volg je de rode punten van het schema.





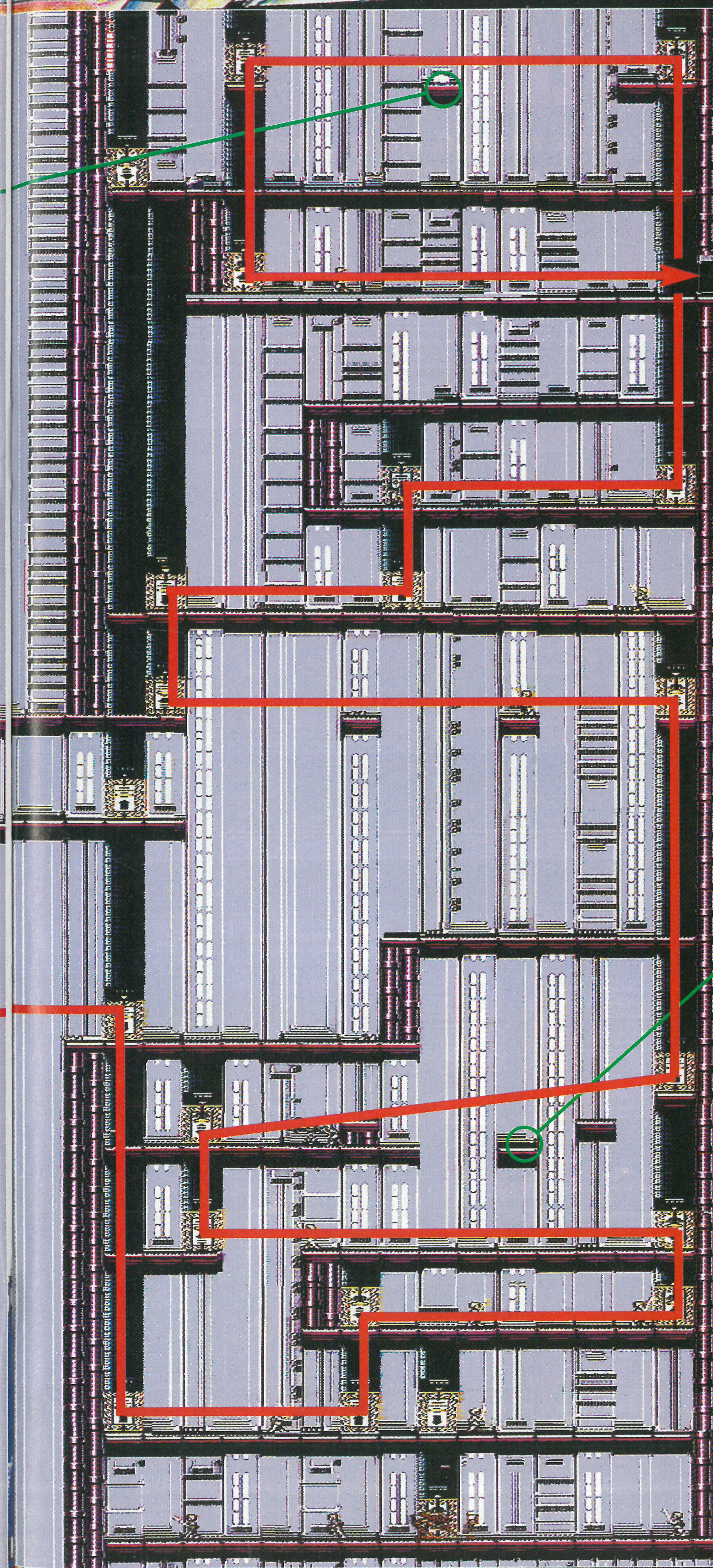
EERST EEN PLATTEGROND TE PAKKEN KRIJGEN!

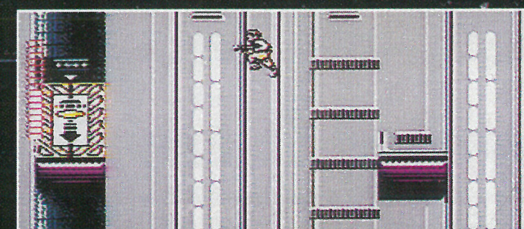
Je bent volkomen de weg kwijt in dit doolhof van deuren. Neem de eerste zwarte deur, rechts. Zo kom je eindelijk in de commandopost van de Death Star.



DE TIPS VAN YODA

Er is een makkelijke manier om zonder de plattegrond de weg te vinden: na de zwarte deur en de eerste grote sprong, ga je één lift naar beneden. Vanaf dat punt neem je alleen nog maar liften naar boven.





SPRING EN SCHIET

Gebruik dezelfde techniek als voor de eerste grote sprong. Je bent dicht bij de uitgang. Blijf springen om de projectielen te vermijden.

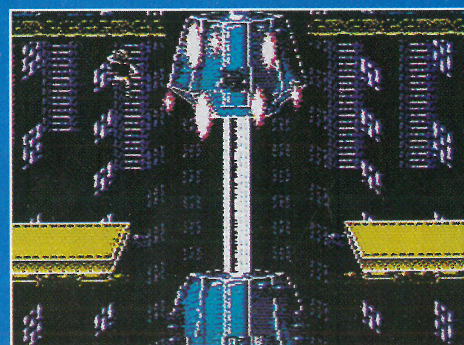


WAT WEEGT DAT LASERZWAARD VEEL!

Probeer maar niet om grote sprongen te maken met Luke, want zijn laserzwaard is veel te zwaar. Je valt gegarandeerd op je gezicht. Kies liever Han, dan kun je meteen ook het reservoir van de geleide projectielen uit de wereld helpen.

DE DODELIJKE STRAAL

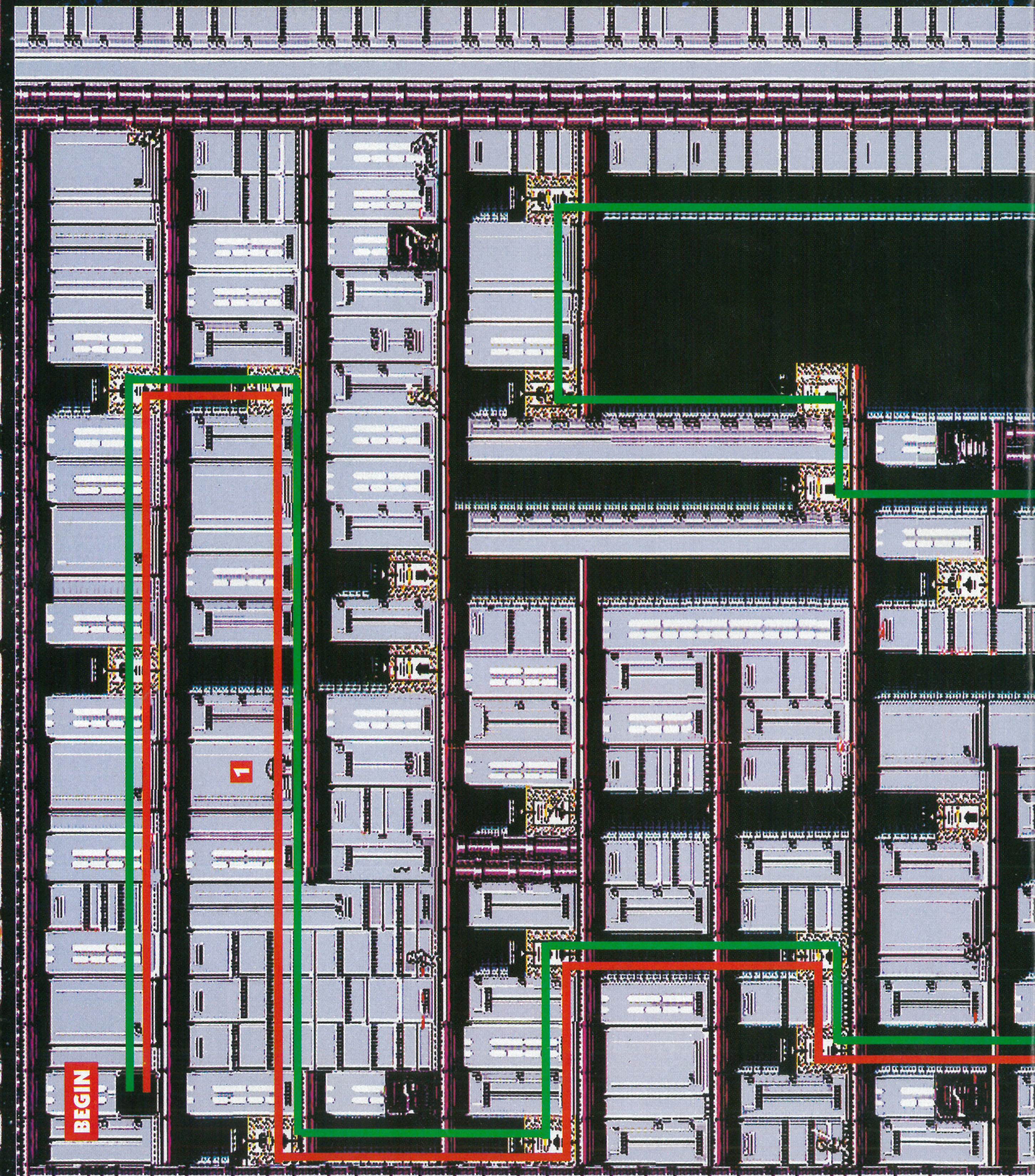
Je moet deze straal wel onschadelijk maken, want anders kan de Millenium Falcon de Zwarte Ster niet meer verlaten. Ga op een van de platformen staan en spring van de ene ladder op de andere. Kijk uit voor de laserstralen! Schiet dertien keer met het pistool van Luke en zeven keer met het pistool van Han, in het hart van de Straal, om de vrijheid te verkrijgen.



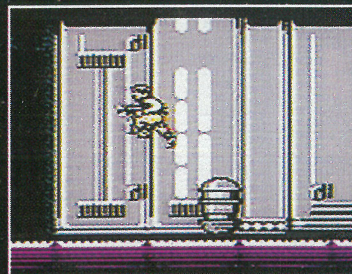
DE CEL VAN PRINSES LEÏA

Kijk op onze plattegrond of op die van R2D2 (wat je zelf wilt), om de cel van de prinses te vinden. Zodra je de prinses bevrijd hebt, ga je terug naar het startpunt. Je moet samen nog een keer door het parcours heen om de uitgang te bereiken. Volg de rode pijl!

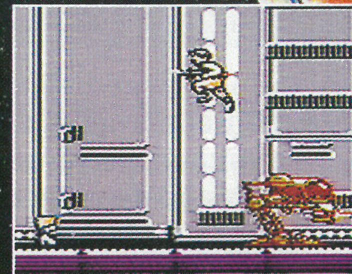
Rode trajekt: weg naar de uitgang
Groene trajekt: weg naar princes Leïa
De nummers verwijzen naar de teksten en de foto's op de volgende bladzijde.



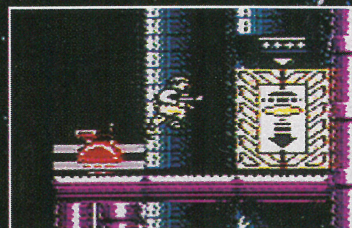
1 3de ETAGE: NAAIGEREI
Kijk uit voor die reuze-vingerhoed: hij is bliksemsnel. Spring er overheen, zodra je 'm ziet, en hou je klaar om direct daarop een supersprong te maken.



3 ROBOT EN EEN EXTRA LEVEN
Zolang je maar op een redelijke afstand blijft van deze robot, kan je niets gebeuren. Neem een goede aanloop, spring er overheen en pak het extra leven.

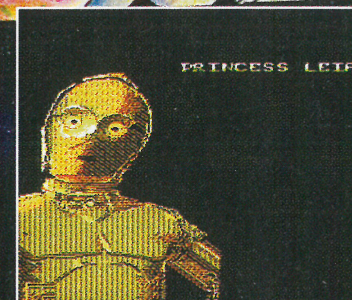


2 PRIVE-PLATFORM KIJK UIT VOOR DE HOND
Die rode hond kan een lelijk stuk uit je broek bijten. Valser kan haast niet.



4 LEGER KAN HET NIET...
Er zit niemand in deze cel. Door naar de volgende!





5 BEPAALD GEEN DOETJE
Princes Leia is eindelijk bevrijd! Het team is nu compleet en je kunt teruggaan naar de Millenium Falcon. Maar de terugweg zal niet over rozen gaan.





DE TIPS VAN YODA

Het hele doolhof van gangen en liften wordt streng bewaakt door de Keizerrijksoldaten. Het zou nog het makkelijkst zijn om ze allemaal uit de weg te ruimen, maar dat zou wel erg lang gaan duren. Spring dus over de wachters heen, gewapend met Han's laserpistool. Zo hoef je voorlopig geen verschillende personen te kiezen (het laserzwaard van Luke is zwaar, zodat je er geen supersprongen mee kunt maken. Bovendien is het wapen van Han veel krachtiger). En je hoeft zo geen lijf-aan-lijf- gevechten te leveren.

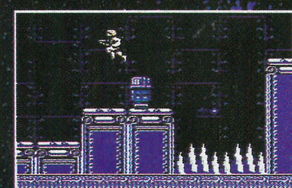
DE DUISTERE GANGEN VAN DE GEVANGENIS

In de duistere gangen van de gevangenis strekt zich een wereld uit van rolbanden en dodelijke speren. Volg de pijlen. De uitgang is bovenaan, links. Laat je meevoeren door de rolbanden, maar kijk uit waar je neerkomt.

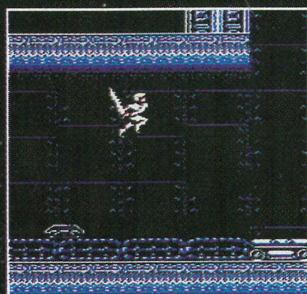
EINDE

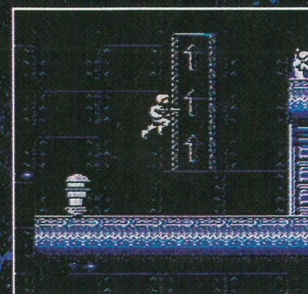
ENERGIEBOL

HOP!
Opgepast, zodra je neergekomen bent, moet je opnieuw springen.

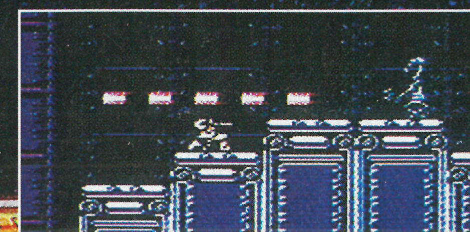


HOP!
Dankzij de rolband en de zuigliften kun je ongelooflijk hoge sprongen maken. Zo kom je makkelijk over de hindernissen heen.





BEGIN



HOP !
Buk om de schoten van de vijand te ontwijken en spring, zodra hij zich omdraait, over hem heen.

DE TIPS VAN QUELOU

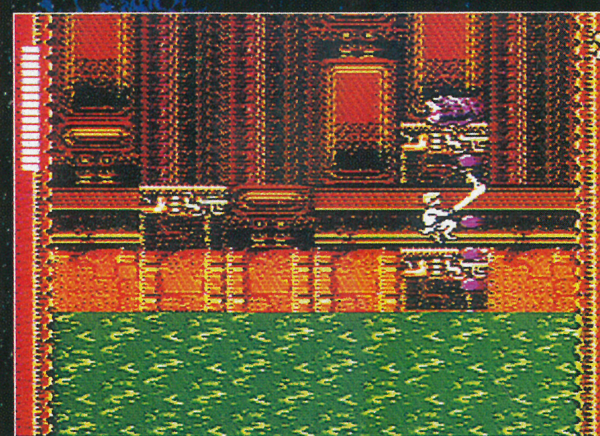
Je kunt je wapens wel vergeten, want alle vijanden zijn onoverwinnelijk. Spring over de hindernissen heen en ontwijk de schoten. Je hebt nu al je behendigheid nodig, want anders staat je een droevig einde te wachten!

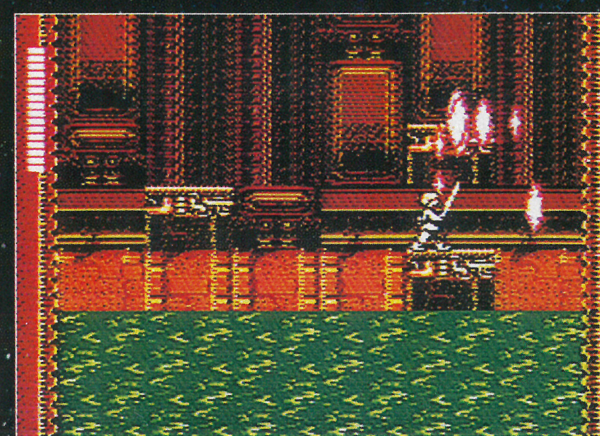
DE VUILSTORT-PLAATS

Wat stinkt het hier! Laat me eruit!



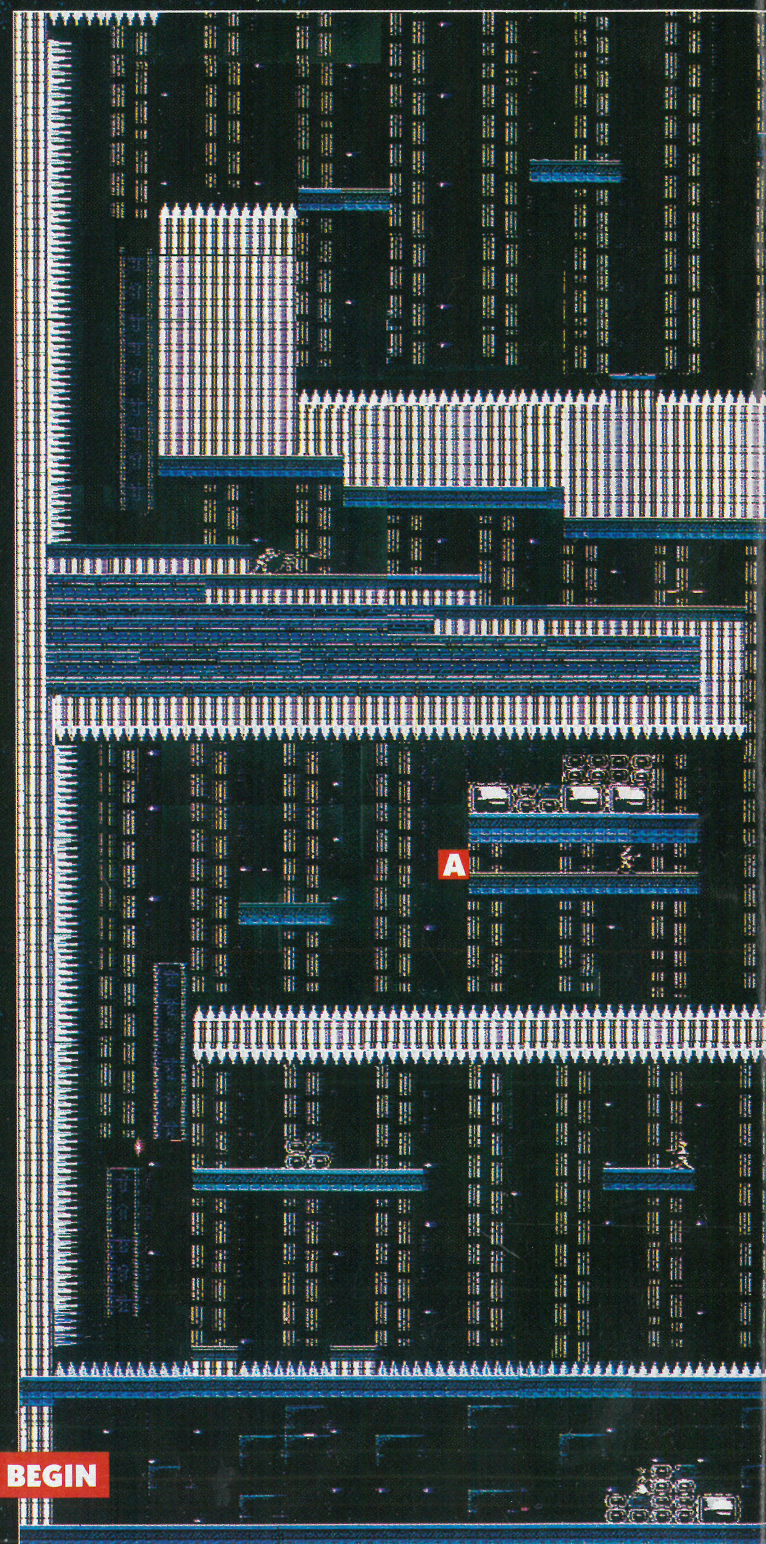
Hoe kom je nou in de vuilstortplaats terecht? Of hoe kom je eruit? Een mutant-rups schijnt je erg lekker te vinden. Verlies je evenwicht niet en trek je laserzwaard. En die groene brei blijft maar stijgen... Blijf niet op de eerste trede staan, net iets hoger is het veiliger. Als het monster je niet omlaag doet duikelen, zul je merken dat je het makkelijk aan kunt. Een slag met je laserzwaard en het is er geweest.





DE SLOTRIT IN DE HANGAR DES DOODS

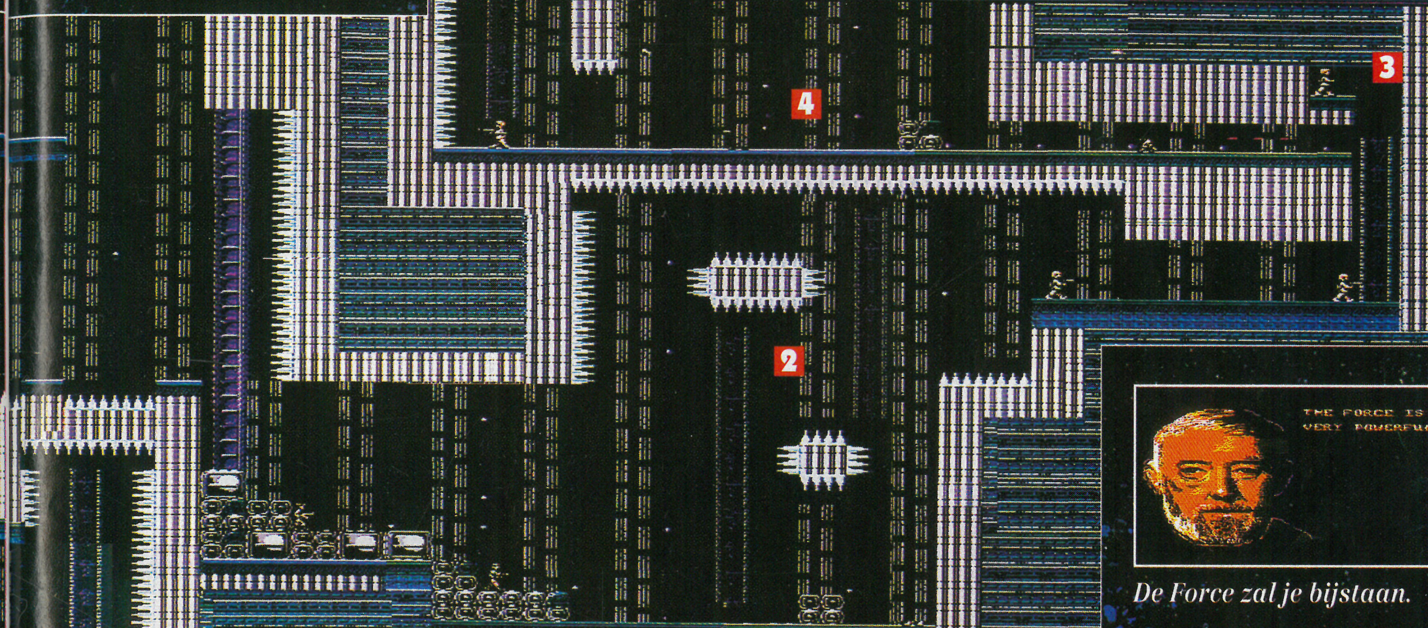
Aan het eind van dit helse parcours wacht de Millenium Falcon. Probeer hem met het volledige team te bereiken. Obi Wan kan je personages weer tot leven brengen, als Leïa of Han Solo het niet zouden halen.

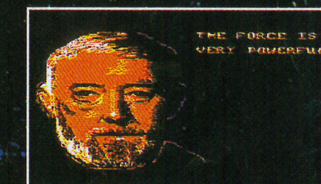


De nummers verwijzen naar de teksten en de foto's op de volgende bladzijde.

DE TANDEN OP ELKAAR

Ga rechtsom, naar het midden van deze laatste zuiglift. Pak het extra leven, maar kijk wel uit voor het mitrailleurvuur van de laatste schutter.

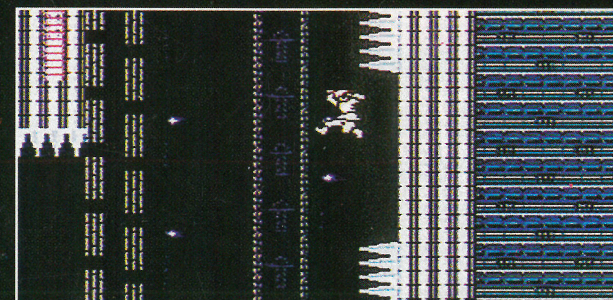




De Force zal je bijstaan.

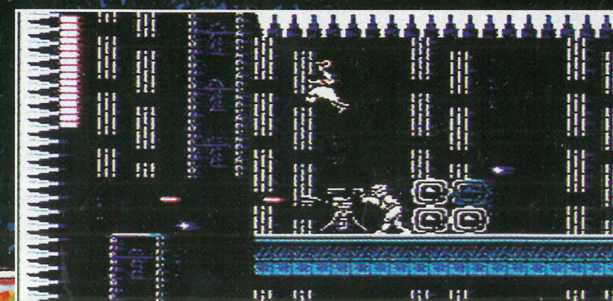
ZWART GAT

Gebruik dit zwarte gat om naar links te gaan en de zuiglift te verlaten, voordat deze je tegen de vlijmscherpe speren drukt.



-DODELIJKE SPEREN OP ALLE ETAGES

De wanden van de zuigliften zijn bezaaid met vlijmscherpe speren. Kijk uit dat je ze niet aanraakt!

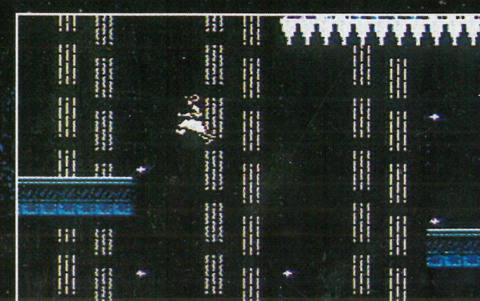


DE TIPS VAN QUÉLOU

Opgelet! Er zijn grenzen aan de Force; Obi Wan kan je maar vijf keer helpen. Wacht dus tot het leven van de andere personen bijna is uitgeput, voordat je Leïa of Han Solo weer tot leven brengt. Probeer de juiste held te kiezen op het juiste ogenblik. Zo kan Leïa, bijvoorbeeld, het verst springen, maar Han is preciezer in het springen. Luke is lichter zonder zijn laserzwaard.

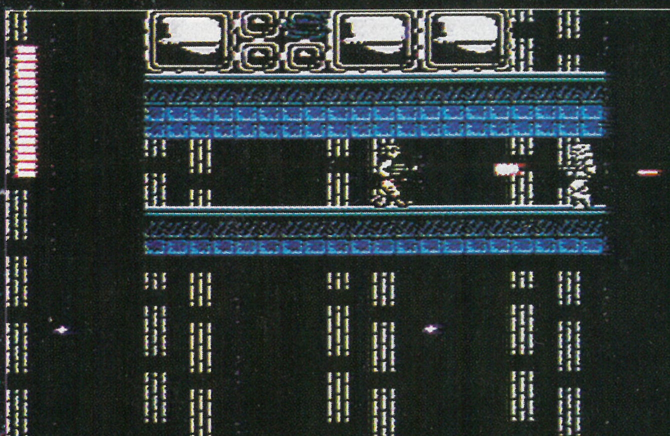
SUPER WOMAN

Gebruik Leïa voor de gevaarlijkste sprongen. Ze heeft bepaald geen last van hoogtevrees.



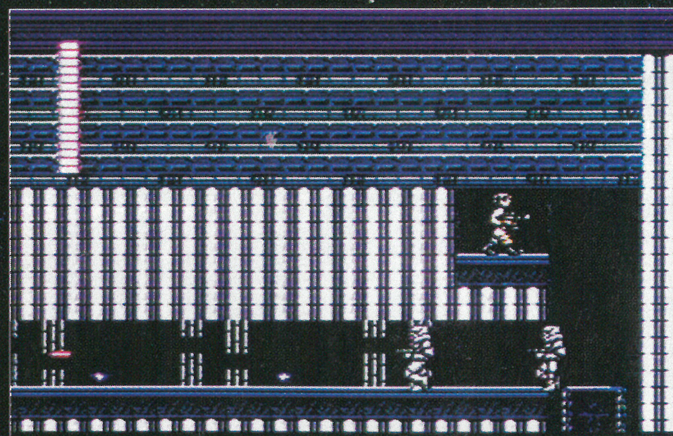
1 EEN NAUWE GANG

Han kan het beste deze moeilijke gang ingaan. Alleen zijn wapen is krachtig genoeg om de bewaker uit te schakelen voordat die zich omdraait en op je vuurt.



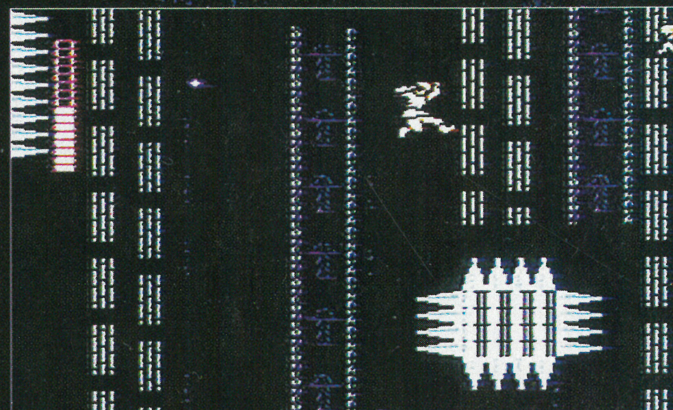
3 HOU JE GEDEKT!

Ga helemaal naar boven met de zuiglift om dit platform te bereiken. Zodra de twee bewakers zich omdraaien, kun je ze zonder enig gevaar onder vuur nemen.



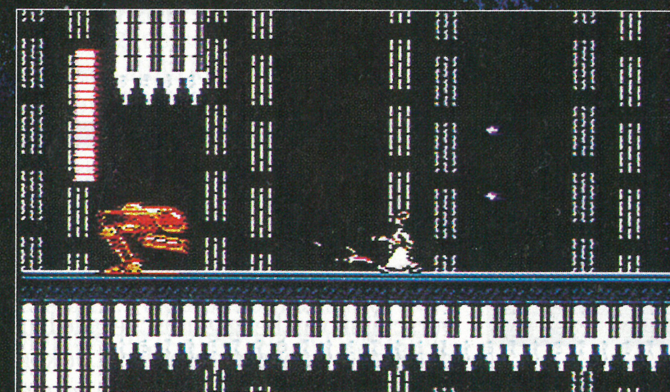
2 HELP!

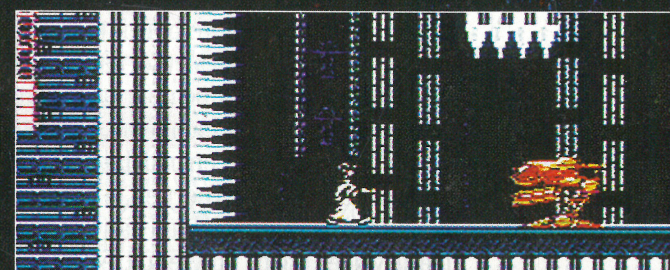
Waar ben ik? Waar moet dat heen? Geen paniek. Yoda de Wijze en Quélou de Strijdster zijn er ook nog. Zij leren je hoe je de Force gebruiken moet. Ga de eerste baan in, om af te remmen. Zodra het dodelijke blok verschijnt ga je naar rechts, om de ingang van de tweede baan te bereiken. En dan opnieuw naar rechts, totdat je de begane grond ziet. Oef! Je bent gered... Even diep adem halen!



4 MONSTER IN AANTOCHT!

Schieten haalt niets uit, je kunt dit monster maar beter uit de weg gaan. Bovendien gaat hij vaak onder de dodelijke speren staan, zodat je er ook niet overheen kunt springen. Onze taktiek is misschien niet feilloos, maar het kan lukken (als je tenminste nog een held hebt met een heel leven): loop naar het monster toe, voordat hij beweegt. Vermijd zijn projectielen met hun gevaarlijke zoekkoppen en verschuil je bij de ingang van de zuiglift.



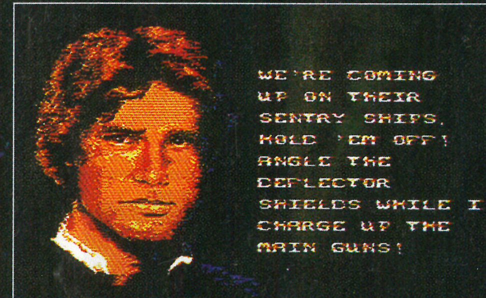


5 DE MILLENIUM FALCON

Eindelijk de Millenium Falcon! Nu gauw aan boord en op naar de opstandelingenbasis van Yavin...

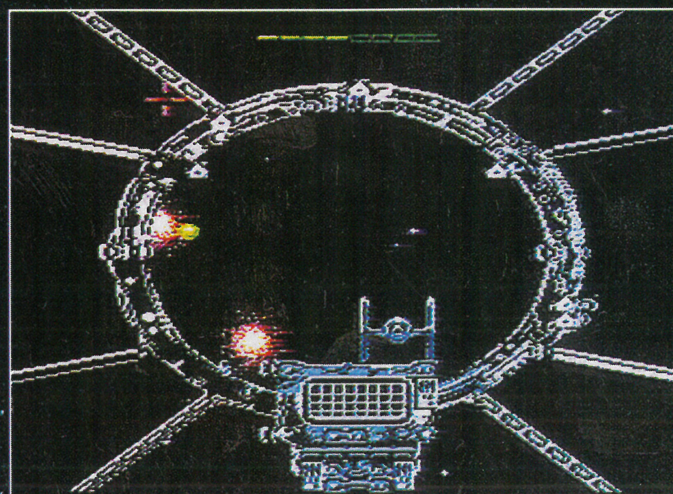


We gaan recht op hun bewakingsschepen af. Hou ze in 't vizier. Zet de schilden aan, terwijl ik de kanonnen laad!



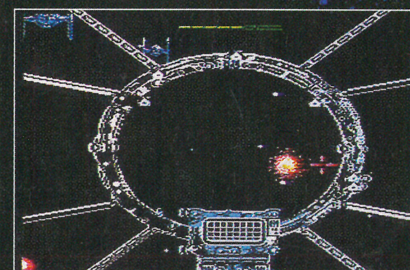
HET KEIZERRIJK SLAAT TERUG

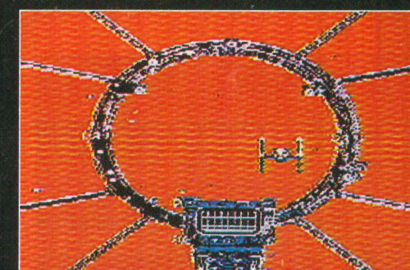
De ruimteschepen van het Keizerrijk zitten je op de hielen en ze leggen je het vuur aan de schenen! Je moet ze uitschakelen, de basis van de opstandelingen bereiken en daar de X-Wing met alle munitie ophalen.



DE MILLENIUM FALCON

Daar zit je weer aan de stuurknuppel van de Millenium Falcon. Een hele vloot vijandelijke ruimteschepen zit je achterna, vastbesloten om je vlucht naar de rebellenbasis te verhinderen. Vernietig eerst hun raketten (groene bollen) en probeer je schilden heel te houden. Je kunt ze al van ver aan zien komen, als het nog maar groene puntjes zijn. Neem ze in het vizier en blaas ze de ruimte uit voordat ze groter worden.

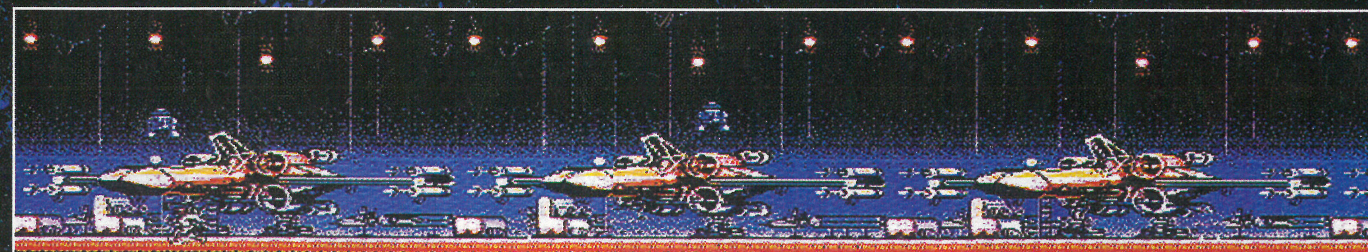




Met een beetje training en veel concentratie kun je de basis van de opstandelingen bereiken.

WE ZIJN ER EINDELIJK!!

Opgelet! Laat deze beeldstrip afrollen, totdat je R2D2 aan boord ziet klimmen van de X-Wing. Met hem aan boord zijn je kansen voor het volgende parcours tien keer zo groot.



DE JOYPAD

STARTKNOP: Pauze
A-KNOP: Om de laser-torpedo's te lanceren, waarmee je de Zwarte Ster kunt vernietigen
B-KNOP: Om de laserkanonnen van de Millenium Falcon en de X-Wing af te vuren.
DE VIERPUNTSDRUKTOETS: Om het vizier van de Millenium Falcon en de X-wing te bedienen, de X-Wing in de ruimte te besturen en de X-Wing op de Zwarte Ster te verplaatsen.

Wordt vervolgt... QUÉLOU EN YODA

ALS DE NOOD HET HOOGST IS

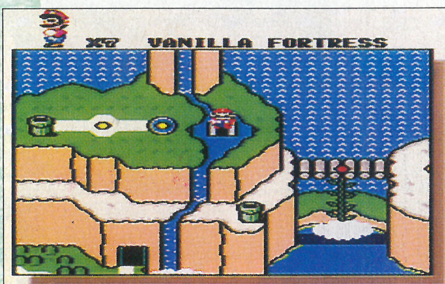
Hallo allemaal, zoals gewoonlijk moet ik weer opkomen om weduwen en wezen uit de nood te helpen. Ik doe dus maar weer mijn Super Wonder pak aan voordat ik jullie mijn handige tips verklap. Hopla! Klaar is Super Kees!

SUPER NES

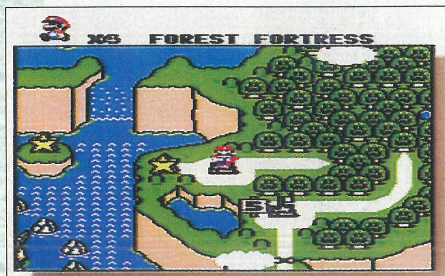
SUPER MARIO WORLD

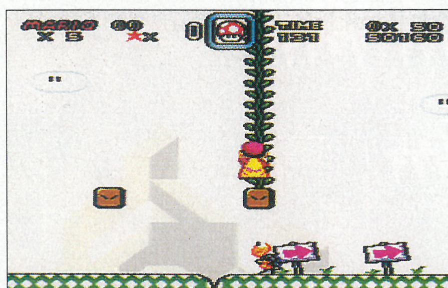
HOE KUN JE DE FORTEN BEREIKEN?

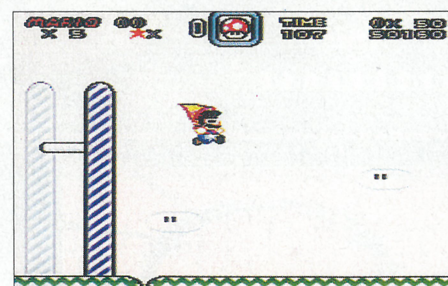
De wereld van Mario en Yoshi is waanzinnig groot en er zijn verschillende kortere wegen wanneer je van de ene naar de andere plaats wilt gaan. Er zijn zelfs omwegen. Sommigen ervan leiden naar forten. Je kunt ze op de volgende manier bereiken.



Het eerste fort is Vanilla Fortress. Om er naar toe te gaan, moet je eerst de geheime doorgang van de Vanilla Zone 1 openen waardoor je de pijp kunt bereiken van de Vanillakoepel linksboven. Vervolgens loopt het trajekt rechtstreeks naar het fort, dat ons weer naar Ludwig's Castle voert zonder daarvoor over de Cheese Bridge te hoeven gaan.
Het Chocolate Fortress is een bijzonder geval, want het is geen kortere weg, noch een geheime wereld, het dient eigenlijk nergens voor. Alleen moet je er een raadsel oplossen waarmee je rondjes

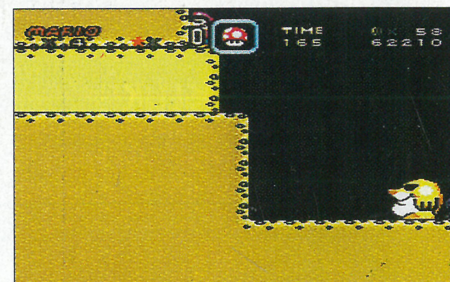


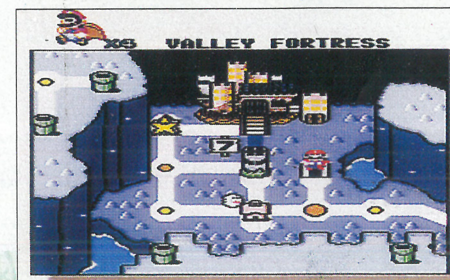




loopt op Chocolate Island 3 om naar het fort te gaan. Aan het einde van Chocolate Island 3, moet je in het gele blok slaan, rechts van het groene extra leven blok, om een boon te laten verschijnen. Spring er op en klim tot je een draaiend platform ziet net voor de balk van het einde van het level. Probeer zoveel mogelijk aan de linkerzijde van het platform te blijven, en wacht totdat het platform op zijn hoogst is om met een aanloop op de pilaren te springen die de balk ondersteunen. Je zult op die manier aan de andere kant van de balk terecht komen. Neem opnieuw een aanloop en vlieg naar rechts, waar je weer een andere balk van het einde van het level zult aantreffen. Zo open je de doorgang die je naar het fort leidt.
Het laatste fort is Valley Fortress. Je moet hiervoor naar de Valley of Bowser 2 gaan in het 3e gedeelte van het level. Blijf helemaal rechts (net voordat de eerste mol verschijnt) van het gigantische gele blok dat opstijgt wanneer je erop landt. Je kunt dan op het plafond links springen en naar de andere kant van het decor gaan, waar je een geheime ruimte bereikt. Je zult hierin een slot en een sleutel aantreffen waarmee je de geheime doorgang naar het fort kunt laten verschijnen. Als je dit vernietigt, ontdek je een pad dat naar het kasteel van Bowser voert en je hoeft zo niet meer de minitrajekten van het kasteel te volgen om bij Bowser uit te komen.





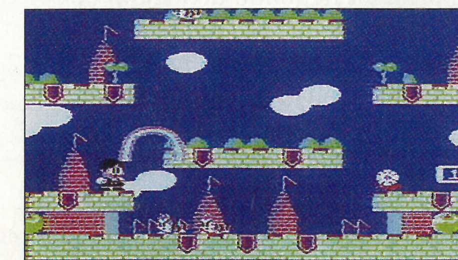


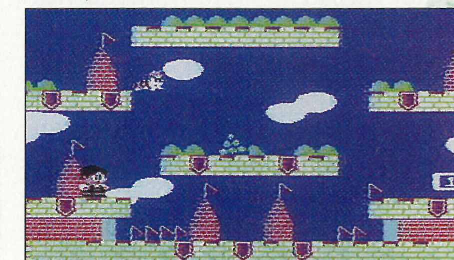
NES

RAINBOW ISLAND

HOE BEN JE ER ZEKER VAN EEN DIAMANTJE TE VEROVEREN?

In een voorgaand nummer heb ik al uitgelegd hoe je geheime ruimten kunt laten verschijnen. Om een lang verhaal kort te houden : het ging om diamantjes die je in een bepaalde volgorde moest veroveren. Nu kan ik je uitleggen hoe je deze diamantjes praktisch altijd kunt veroveren. Zoals je weet, verandert een vijand zich telkens als hij door Bub's regenbogen vernietigd wordt in allerlei verschillende bonussen. Om nu een diamantje als bonus te krijgen, moet je de vijand op een bepaalde manier verslaan. Je moet hem dus niet meteen met de regenboog vernietigen, maar er eerst eentje afvuren voordat de vijand eraan komt: wacht dus totdat hij van boven of van onderen op komt dagen en vernietig zijn boog door er bovenop te springen. Je kansen om het diamantje op deze manier te krijgen zijn één op drie. De andere keren krijg je de gebruikelijke bonus of een magisch voorwerp. Dus je wint altijd iets. Let wel op, want je moet uiterst precies te werk gaan : er hoeft maar weinig mis te lopen en het diamantje gaat je neus voorbij.



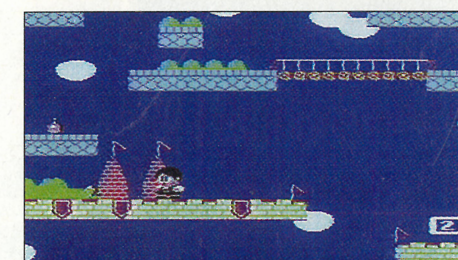


SUPER NES

RAINBOW ISLAND

HOE KRIJG JE EEN DIAMANTJE IN DE GEWENSTE KLEUR?

We gaan nog even door met de diamantjes. Zoals ik al eerder zei, moet je de diamantjes in de volgorde van de kleuren van de regenboog veroveren: van rood naar violet. Je hebt wellicht al opgemerkt dat wanneer de diamantjes onder in het scherm vallen, de rode diamant aan de linker- en de violette diamant aan de rechterkant valt. Welnu, de kleur van de diamant hangt af van de plaats waar de bonus neerkomt. Als hij in het linkergedeelte van het scherm terechtkomt, krijg je een rode diamant. Als hij daarentegen in het rechtergedeelte terechtkomt, krijg je een violette diamant. Door het scherm in je gedachten in zeven vertikale stroken te verdelen, krijg je zeven verschillende kleurenzones die overeenkomen met de kleur van de diamant. Aangezien het trajekt van de bonussen naar links en naar rechts altijd hetzelfde is, kun je je vijanden zodanig vernietigen dat de bonus in de gewenste zone terechtkomt, d.w.z. die zone met de kleur van de diamant die nog ontbreekt.



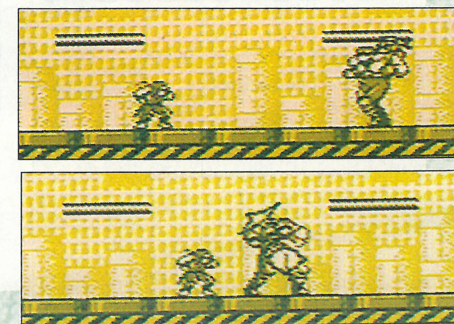


GAME BOY

SHADOW WARRIOR

HOE KUN JE DE BOSS VAN LEVEL 2 VERSLAAN?

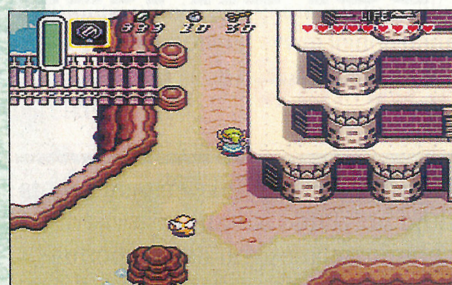
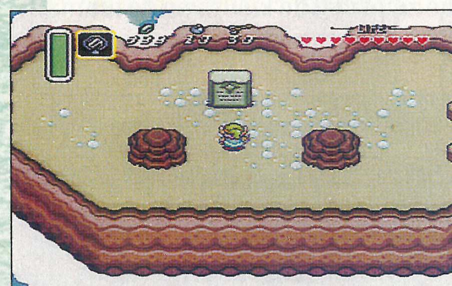
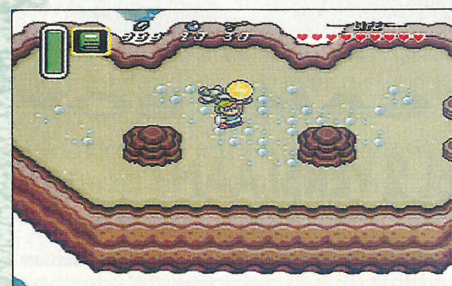
Op het einde van level 2 van de Game Boy versie van Techmo's hit, moet je het opnemen tegen een reus en zijn aap. In het begin kun je hem zonder enig gevaar twee drie klappen uitdelen en ook enkele vuursalvo's (Hoog en vuur). Daarna moet je je tanden op elkaar zetten en je op een ander platform zien te hijsen om zijn aanval te ontwijken. Bovendien moet je oppassen dat die lelijke aap je niet te pakken krijgt, want hij vertraagt je bewegingen. De truuk is nu juist dat je gebruik moet maken van de platformen om achter de reus te belanden. Je geeft hem dan gewoon twee meppen en klimt weer terug op het platform. Spring nogmaals achter hem en doe het nog eens over. Als je hem zo op zijn bek blijft geven, delft hij het onderspit.



ZELDA III

HOE KOM JE IN HET BEZIT VAN DE DRIE TALISMANS VAN DE NATUURELEMENTEN?

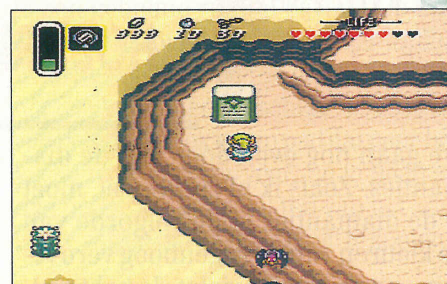
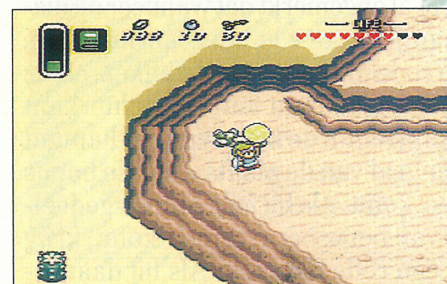
Het aantal magische en andere voorwerpen in de 3e aflevering van Zelda is fabelachtig. De drie talismans van de natuurelementen behoren toch wel tot de geniaalste wapens, want je kunt er verschrikkelijke ontploffingen mee veroorzaken door bliksem, vuur of aardbevingen die al je vijanden van het scherm vegen. Hoe kom je in het bezit van deze talismans?
Voor de Ether-talisman (Bliksem) moet je helemaal links van de toren van Hera gaan in de Wereld van het Licht. Steek de brug over en stop voor de zuil. Lees de opschriften met behulp van het Boek van Mudara. De zuil wordt hierna vernietigd en je bent de gelukkige eigenaar van de talisman.
De Aarde-talisman is verborgen in de Wereld van de Duisternis. Je gaat zo ver mogelijk naar het noorden via de watervallen. Je komt dan uit bij een cirkel van stenen in het water. Raap de ernaast liggende doodskop op en gooi die in de cirkel. Het wezen dat op deze plek leeft, wordt hierdoor gestoord en geeft je zijn talisman om niet verder meer door je lastig gevallen te worden.
De laatste talisman is die van het Vuur en je kunt hem vinden in een afgrond in de woestijn van de Wereld van het Licht. Om hem te bemachtigen moet je zoveel mogelijk naar links gaan in het moeras van de Wereld van de Duisternis. Normaal gesproken vind je een rij in de grond geslagen palen. Ga aan de binnenkant staan van het gebied dat door deze palen wordt afgebakend en gebruik de spiegel om je naar de Wereld van het Licht te begeven. Je staat dan aan de afgrond, en je kunt een scherm zien, rechts van waar zich de zuil bevindt.
Lees de opschriften van de zuil met behulp van het Boek van Mudara en je laatste talisman is binnen.

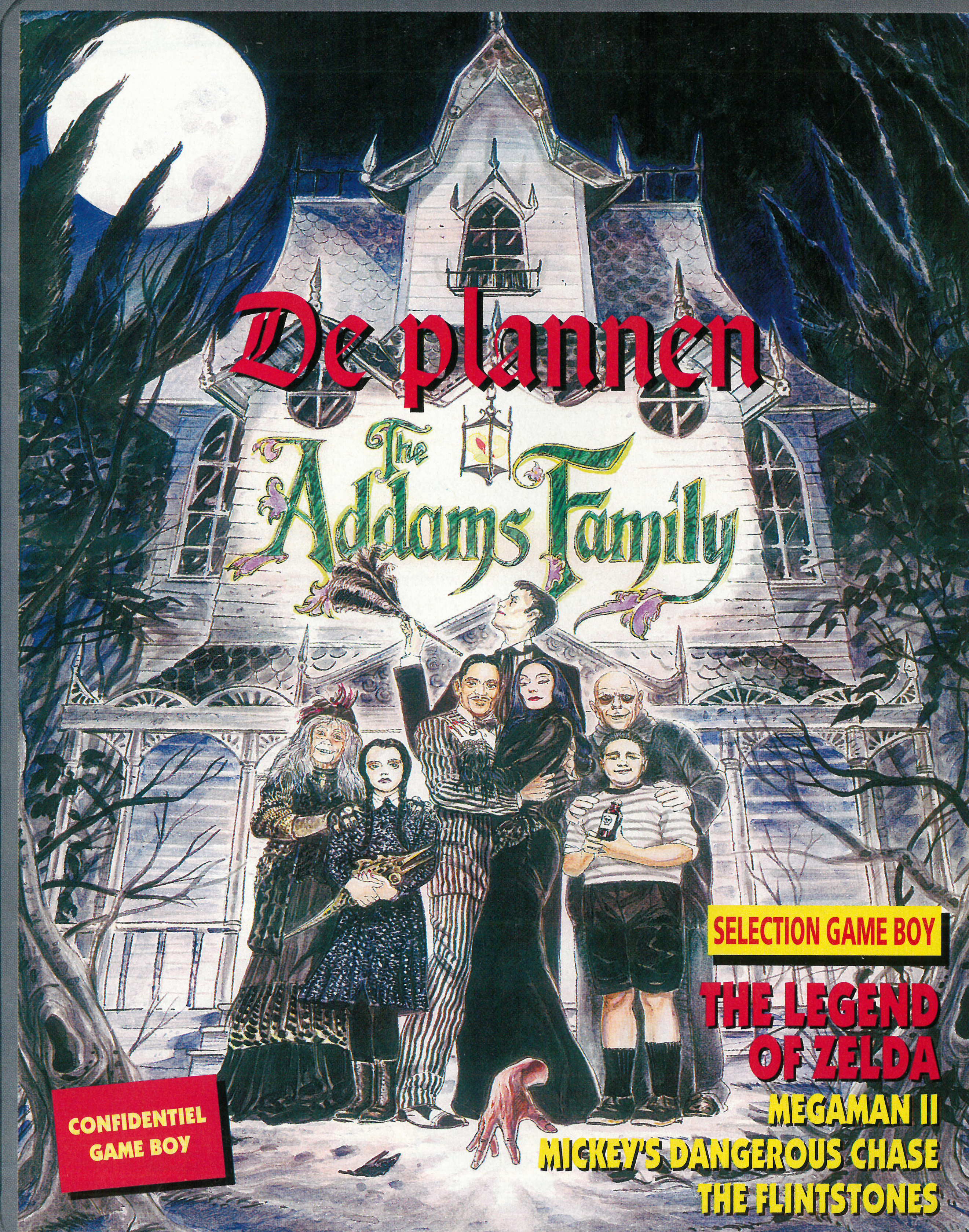






Super Wonder Fra, of niet soms?



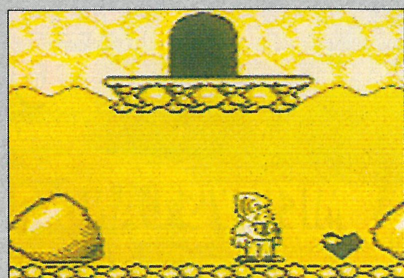
The Addams Family



De gekste familie van de hele wereld blijft in het nieuws: terwijl op de NES en de Game Boy de tweede aflevering verschijnt, biedt Nintendo Player je de eerste complete schema's van de Family, deel één.

Rampspoed en onheil! Alleen de Addams Family kan in dit soort situaties het hoofd koel houden. Ga maar na, de advocaat, die al hun geld beheert, heeft een vuile streek uitgehaald, daarbij geholpen door Fester (de broer van Gomez), die zijn geheugen kwijt is geraakt. De hele familie is verdwenen, behalve Gomez. Maar die laat het er niet bij zitten. Vastberaden gaat hij op zoek naar zijn dierbare verwanten. Van de kelder tot de zolder, via het kerkhof en door hun bescheiden tuintje van enkele hectaren...

PASSWORDS, CONTINUE MODES?



Daar kun je wel naar fluiten. Je moet je zo maar weten te redden. Let op de kleine en grote harten. Als je energiecontainer bijna leeg is, kun je daarmee bijtanken. Maar daar is 't wel mee bekeken. Ga dus zuinig met het leven van je personen om; je hebt er vier in reserve, plus degene waarmee je speelt.

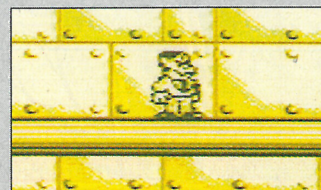
DE TOVERDRANKJES

Zodra je één van die lekkere drankjes naar binnen slaat, verander je van gedaante. Mocht je het loodje leggen, terwijl je nog onder de invloed bent van een toverdrank, dan krijg jij je oorspronkelijke gedaante weer terug. Met één uitzondering: de onderaardse rivier. Zolang je op dit level bent, blijf je steeds een visman, zelfs als je een leven verliest.

DE HONDSDRANK (W)

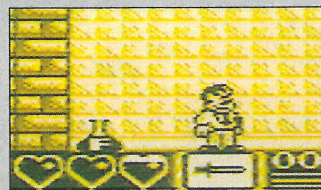
Dit interessante drankje kun je in de verwarmingsketel vinden. Als je het opdrinkt, verander je in een hond. Of iets wat daar op lijkt tenminste, want je blijft op twee benen (of poten?) lopen. Zo kun je harder rennen en hoger springen.

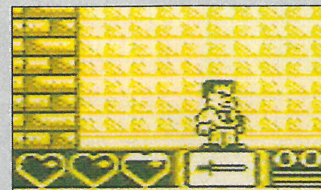




DE FRANKENSTEINMIX (F)

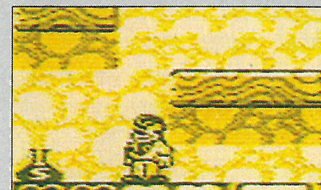
Ongetwijfeld nog een verre neef van de Addams Family. Dit soort cocktails wordt van geslacht op geslacht overgeleverd. Het grote voordeel van dit drankje is dat je tien voltreffers kunt incasseren, zonder dat je energiecontainer een drup energie verliest.

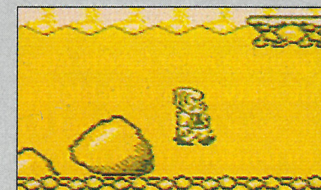




DE VISDRANK (S)

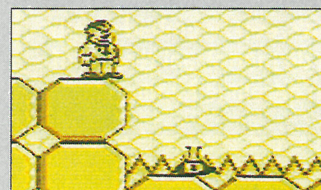
Onder water kun je er niet buiten. Zodra je het opdrinkt veranderen je longen in kieuwen, wat in 't water wel makkelijk is.





DE VLEERMUISDRANK (D)

Een slokje en... vleermuis sla je vleugels uit! Wie weet is Gomez wel een achterneefje van Dracula. Om te vliegen druk je enkele malen op A.

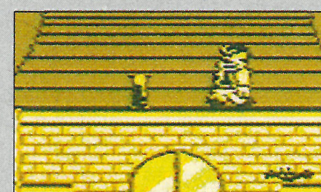




EEN VERRASSEND WAPENARSENAAL

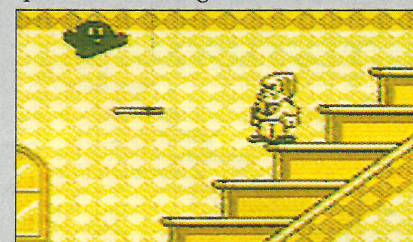
Bij het begin van het spel heb je alleen maar een zwaard. Als je met een boss gevochten hebt, krijg je er een nieuw wapen bij, dat automatisch op het scherm verschijnt. Zo kom je wel voor verrassingen te staan. Als je bijvoorbeeld de crypte uitkomt, heb je een golfclub in de hand en probeer daarmee maar eens naar een spook te schieten. Druk op 'Select' om van wapen te wisselen; de mogelijke wapens verschijnen dan achter elkaar op het scherm. Elk wapen heeft zijn eigen muniiecontainer. Houd die wel in de gaten, want ze kunnen gauw leegraken. En met blote handen kom je niet zo ver. Je kunt maar één projectiel tegelijk afvuren en die moet eerst doel treffen (het zwaard, de vurige kolen of de stalactiet...), smelten of vergruizen (het ijsblok en het betonblok), voordat je het volgende kunt gebruiken. Op je dwaaltocht door het landhuis kom je er vanzelf achter waar je reageerbuisjes of stopflessen kunt vinden, om je munitiecontainer bij te vullen.





HET ZWAARD

Dit is het favoriete wapen van Gomez. Hij heeft er die schurkachtige advocaat al een paar keer mee gekieteld.



DE JOYPAD

VIERPUNTSDRUKTOETS
Links-rechts, om je in een bepaalde richting te begeven. Naar beneden om te bukken en de trappen af te gaan. Naar boven om deuren door te gaan en om bij het zwemmen het hoofd boven water te houden

KNOP A
Om te springen. En om te vliegen, als je van de vleermuisdrank gedronken hebt.

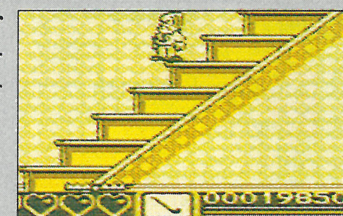
KNOP B
Om het gekozen wapen te gebruiken. Onder water kun je deze knop indrukken om je longen vol te zuigen met lucht.

KNOP SELECT
Om een wapen te kiezen (als je meerdere wapens hebt)

STARTKNOP
Om het spel te beginnen of om een pauze in te lassen.

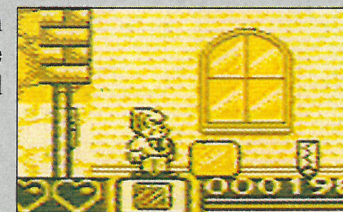
VIERPUNTSDRUKTOETS NAAR BENEDEN/BOVEN + KNOP B
Zo kun je het scherm naar boven of naar beneden laten rollen. Dat is reuze praktisch als je wilt weten hoe ver je van het plafond bent (giftige stalactieten) of van de grond.. Anders kun je drie schermen naar beneden te pletter vallen.

DE GOLFCLUB



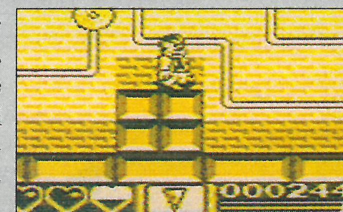
Waar kan die nou goed voor zijn? Je krijgt 'm van Wednesday, zodra de Dood overwonnen is.

HET IJSBLOK



Dit koude cadeau krijg je van je trouwe dienaar Lurch. Je moet hem natuurlijk wel eerst bevrijden.

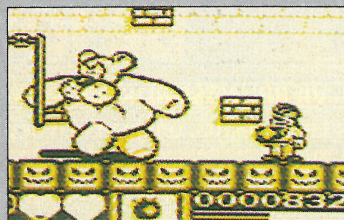
DE STALACTIET



Deze pegel vind je in de keuken op de laatste verdieping, in de enorme diepvriezer. Je hebt 'm nodig om de strijd aan te binden met de doortrapte advocaat, die het laatste level bewaakt.

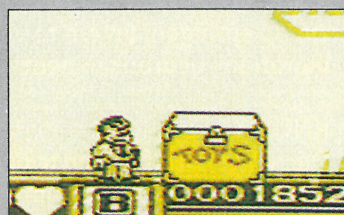
DE VURIGE KOLEN

Hiervoor moet je diep in de verwarmingsketel duiken. En als je die vette beer tegenkomt, bovenop de speelgoedkist van Wednesday, wat doe je dan? Juist, je steekt 'm hiermee in de fik!



HET BETONBLOK

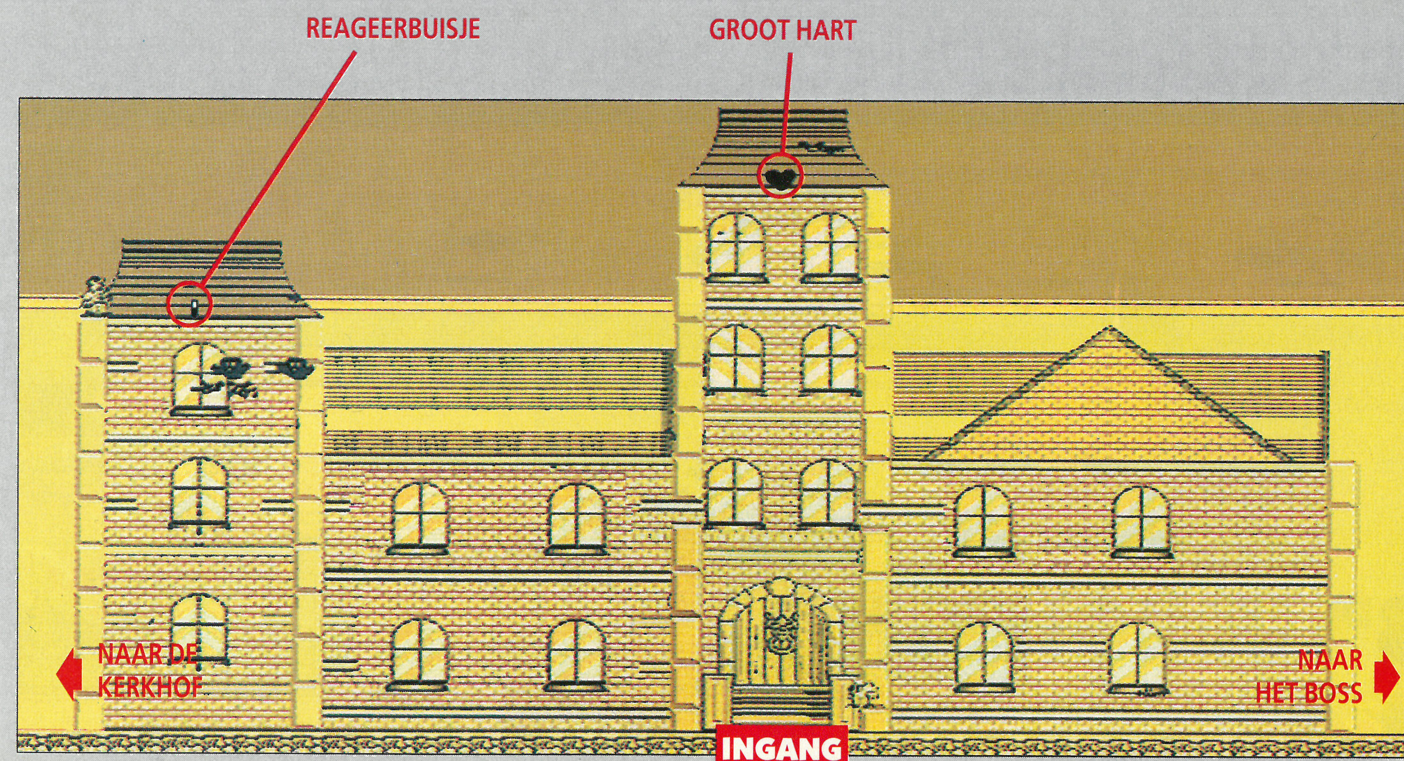
Hiermee kun je iets moois gaan bouwen. Maar wat eigenlijk? Daar kom je vanzelf wel achter, als je er één maal mee gaat gooien...

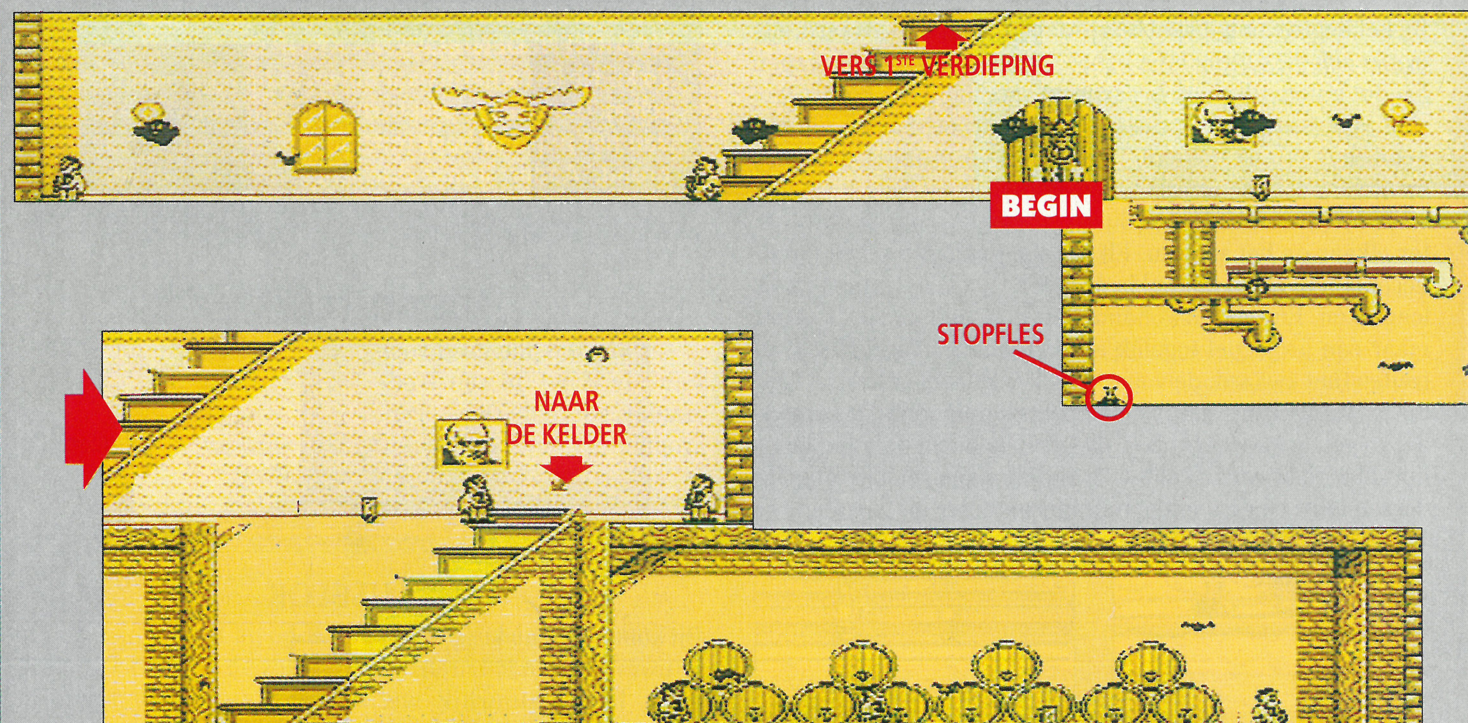


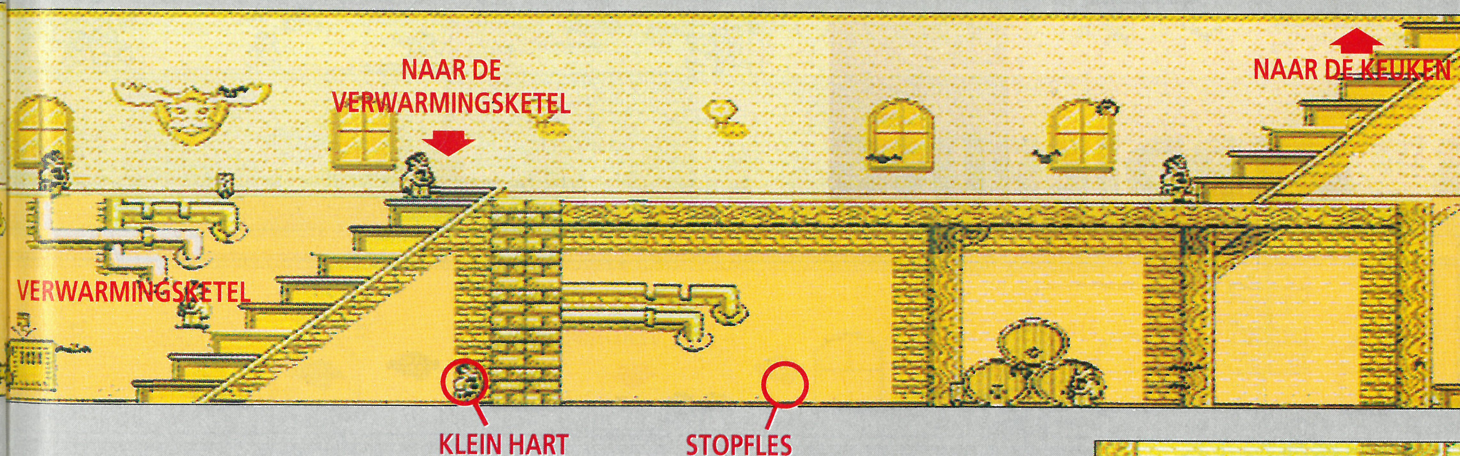
HOE KUN JE ADDAMS FAMILY SNEL UITSPELEN?

Ga eerst naar de crypte, op visite bij de Dood. Als je die onschadelijk hebt gemaakt, kun je door naar de ondergrondse rivier (derde etage, links). Ga naar het hol van de inktvis om de ijsblokken op te halen. Dan de ijskast in, waar je de stalactiet buit moet maken.
En tenslotte terug naar de kelder (de laatste trap, helemaal aan het eind van de begane grond, rechts). Beneden aan de trap gekomen, ga je naar links tot je drie tonnen ziet. Stop! Ga rechts van de tonnen staan, druk op de diagonaal omhoog/links of omhoog/rechts en neem tegelijk een fikse sprong (knop A).
Een geheime tunnel brengt je naar de kerkers, de laatste scene van het spel. Daar wacht Morticia... in de martelzaal. (Bij normale mensen heb je sauna's, een zwembad of een gymzaal. Maar bij hun kom je in de martelzaal terecht of in de kerkers. Wat is het toch een gezellige familie!)

HET HUIS

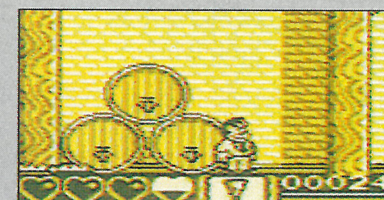






DE MOORDTUNNEL!

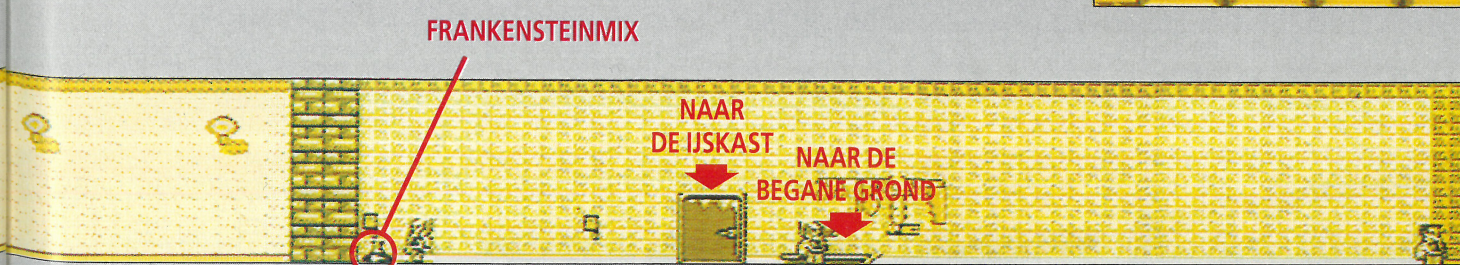
Als je werkelijk wilt weten hoe de laatste scene verloopt, kun je even binnendoor gaan , zonder het hele spel af te maken. Ga helemaal op 't eind van de begane grond naar rechts en glij de trap af naar de kelder. Onderaan de trap naar links, tot je bij drie tonnen komt. Ga rechts van de tonnen staan, druk op de diagonaal omhoog/rechts of omhoog/links en neem tegelijk een fikse sprong. Je verdwijnt uit de kelder, om op te duiken in het laatste deel van het spel. Tully, er staat je nog wat te wachten...



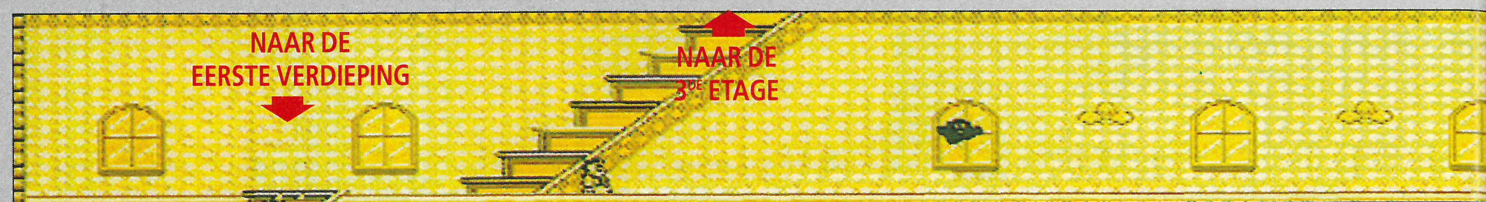


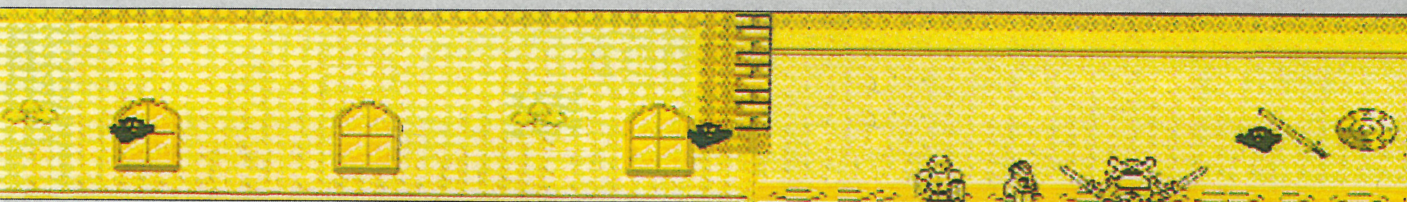
1STE VERDIEPING

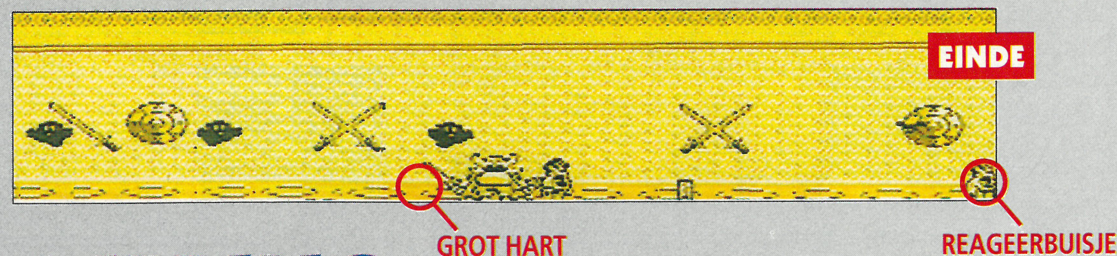


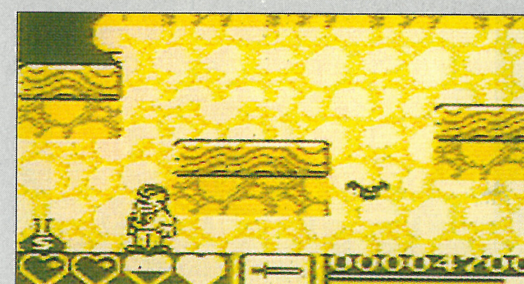


2DE VERDIEPING



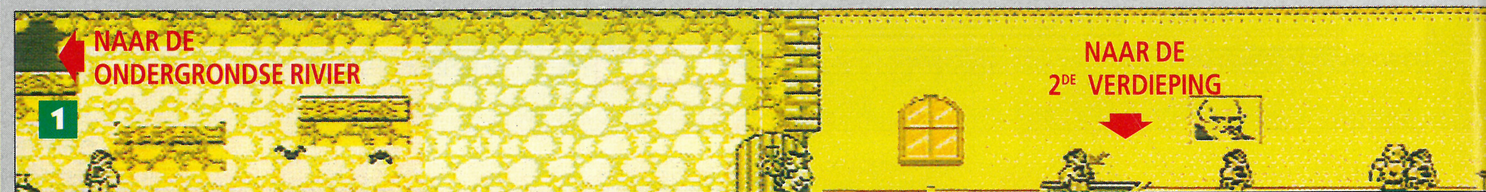






1 DUIK VOORAL DE ONDERAARDSE RIVIER NIET IN ZONDER SNORKEL.
Eerst even een slok van de magische visdrank, zodat je kunt zwemmen als een snoek. Vooral niet vergeten, want er is geen terugweg mogelijk...

3DE VERDIEPING





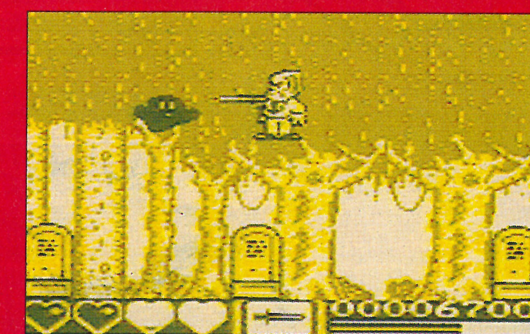
4DE VERDIEPING





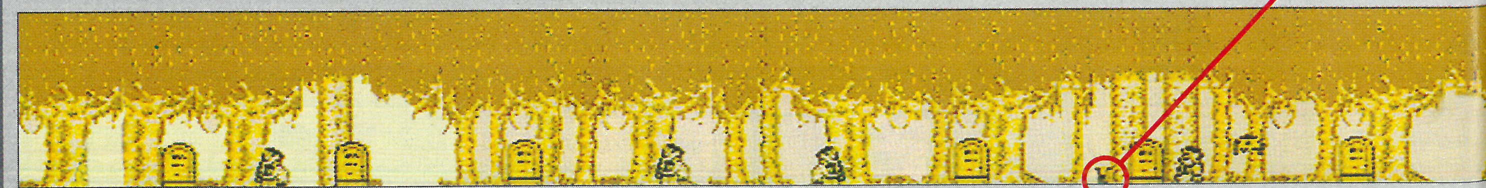
DE TIPS VAN YODA

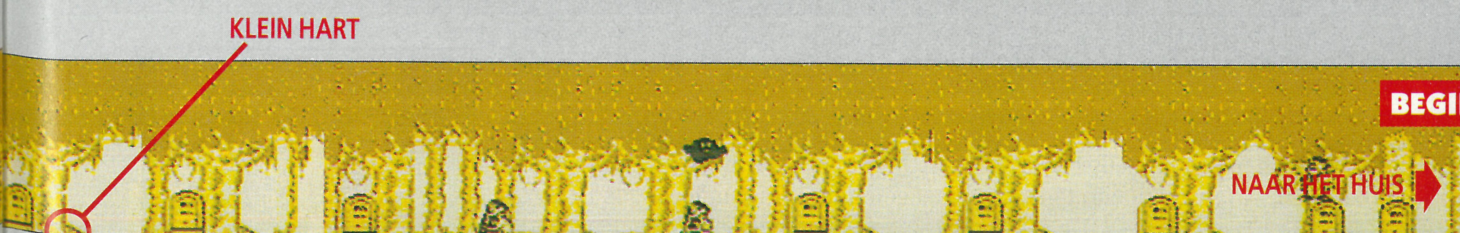
De grafkelder valt vrij gemakkelijk te bereiken. Spring van het ene graf op het andere en schiet voordurend in de lucht. Zo kom je 't makkelijkst van de spoken en vleermuizen af.



HET KERKHOF

Een speurtocht over het kerkhof loont de moeite. Aan het einde links wacht de grafkelder waar zich een vreemde figuur ophoudt.

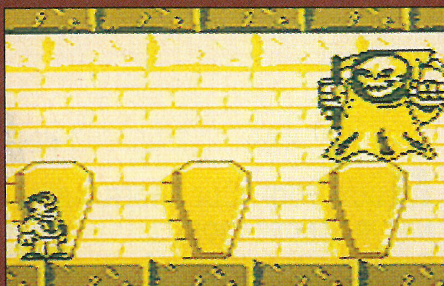


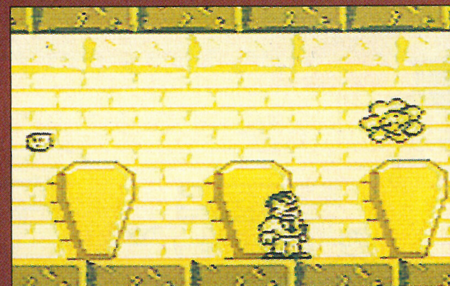




DE DOOD

Deze grappenmaker bestookt je met ballen hondevoer. Raak ze vooral niet aan, want dan ben je zo een hoopje as. Besluip 'm zo dicht mogelijk en schiet hem verscheidene malen door z'n doodskop. Je moet hem beslist raken, want je container met projectielen raakt gauw leeg.



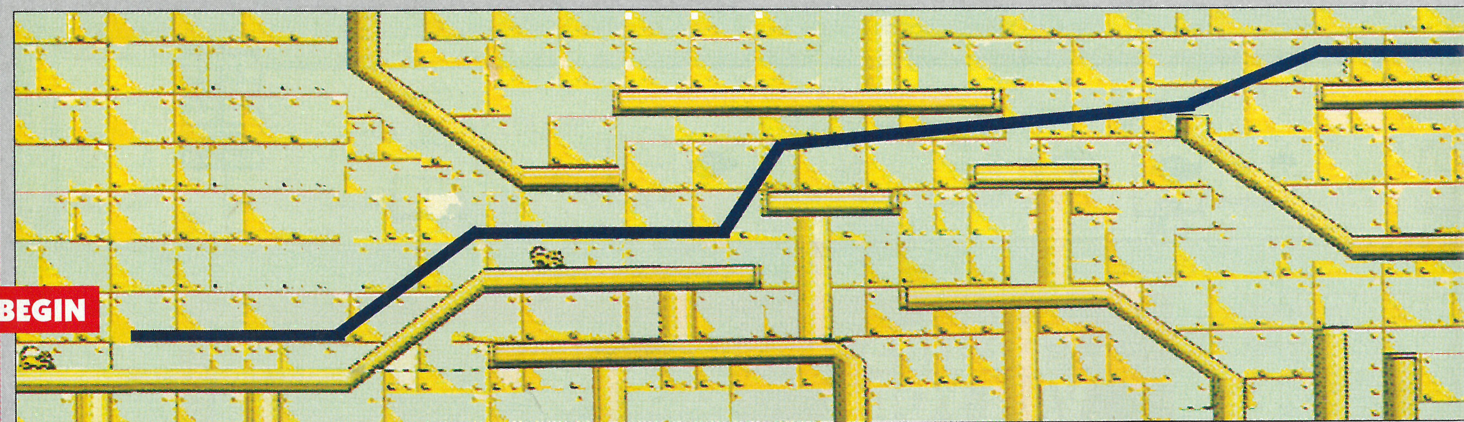


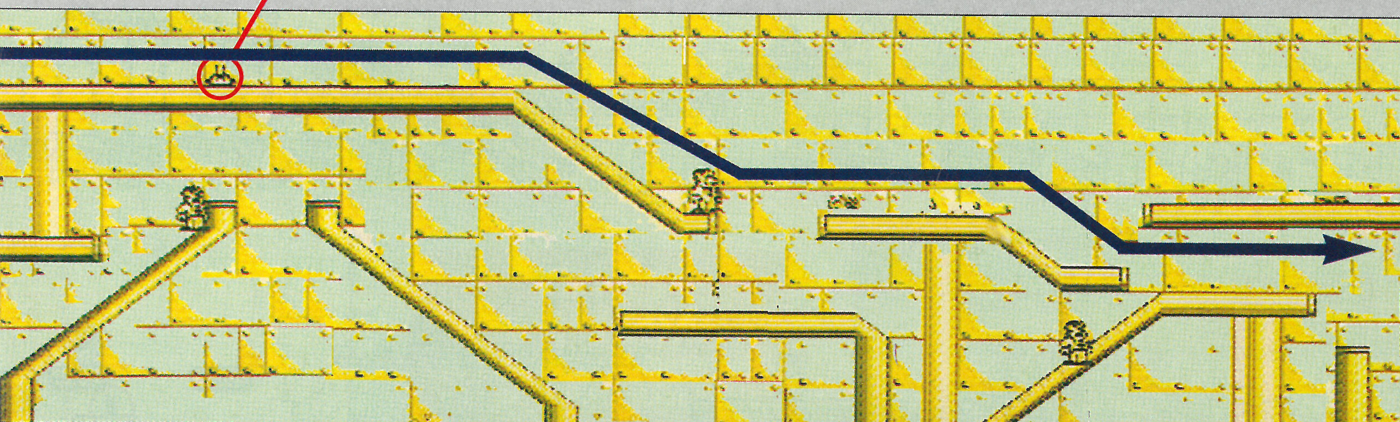
DE VERWARMINGSKETEL

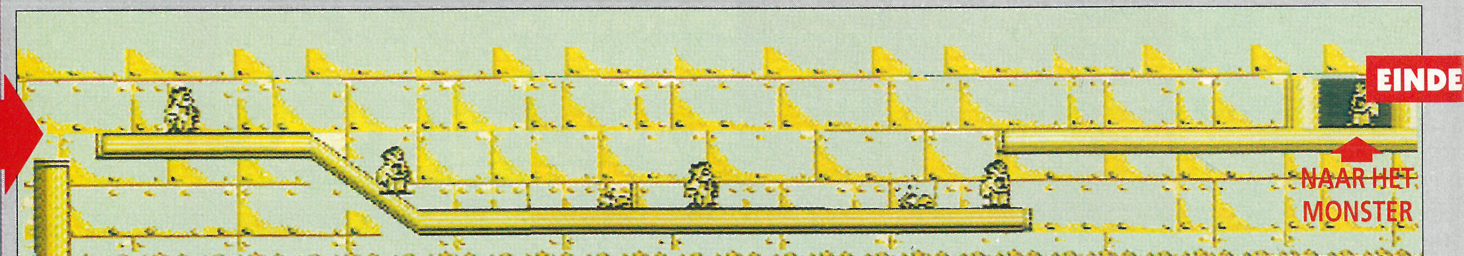
Klaar om je in de heksenketel te storten? Hete zwaveldampen snijden je de adem af. Het is er om te stikken! Welkom in de sauna van de Family Addams!

VLUG EEN BEETJE...

Volg de pijl, die je recht naar het hol voert van de dolle duivel, de bewaker van de verwarmingsketel.





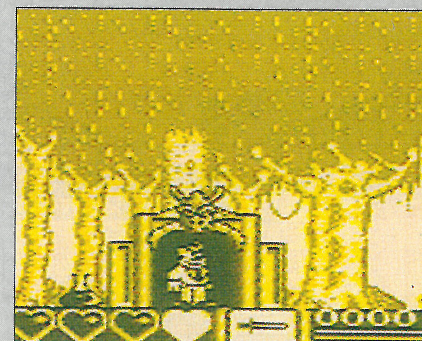


EINDELIJK RUST

Het zal je grootmoeder maar wezen! Je probeert er maar het beste van te maken. Die vurige kolen zijn toch mooi meegenomen. Nu kun je ze goed gebruiken voor die beer op de speelgoedkist...







PROFITEER ERVAN!

Vul je munitie aan.
Het kan van pas komen!

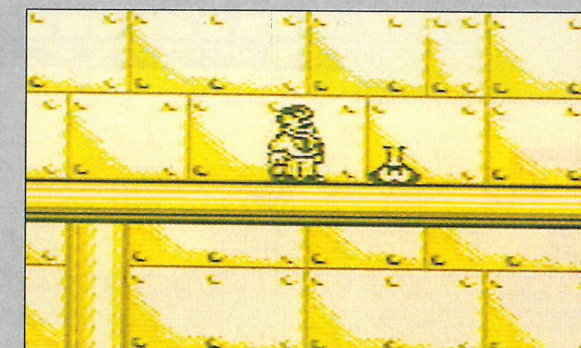
ZE ZIJN NIET GOED WIJS IN DIE FAMILIE!

Helemaal maf, geloof dat maar. Wednesday is eindelijk vrij, maar denk je dat ze zich ongerust maakt? Ze geeft je in ieder geval een kostbare aanwijzing en een golfclub (???)



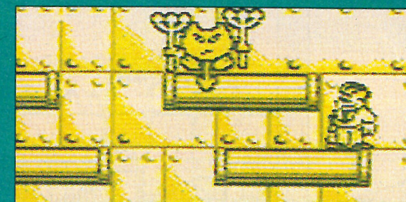
ALLE REMMEN LOS.

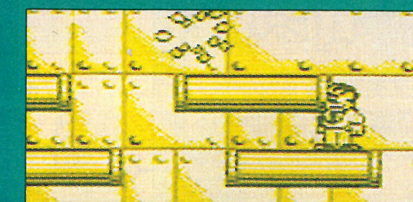
Zodra je een slok van deze drank genomen hebt, kun je rennen als een sneltrein. Trap een beetje op de rem, als je leven je lief is.

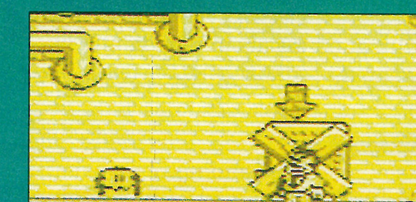


EN SCHIETEN MAAR!

Dit lekkere monstertje is alleen maar kwetsbaar als hij z'n staart ontrolt. Wacht dus tot je z'n staart ziet, anders ben je zo al je munitie kwijt en is hij nog springlevend. De beste techniek is om tussen de bovenste platforms heen en weer te springen. Lok hem naar een hoek van het scherm en zodra hij met z'n nummertje begint, spring je naar het platform daaronder. Beschiet hem tot hij uit elkaar spat. Je moet hem minstens tien keer raken, maar elke voltreffer levert wel vijftig punten op. Tel uit je winst ....







DE IJSKAST

Hopelijk heb je warm ondergoed aan. De noordpool is er niks bij. Oefen eerst maar even hoe je stoppen moet, want glad is het hier zeker.......

GROOT HART

BEGIN

NAAR C

B

NAAR A

C

EINDE

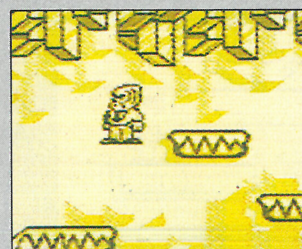
NAAR B

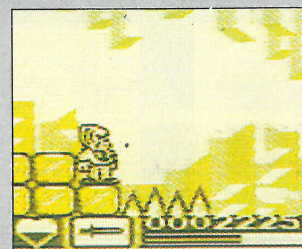
A

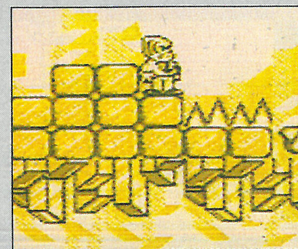
REAGEERBUISJE

STOOT JE HOOFD NIET!

Kijk goed uit als je van de ene ijsschots op de andere springt, want het plafond is soms erg laag. Laat het scherm van boven naar beneden lopen (richtingspijl naar beneden, knop B) zodat je een botsing met de stalactieten kunt vermijden.

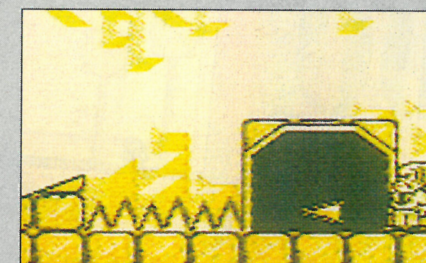






ZWEMMEN VERBODEN, TENZIJ JE VOOR IJSLOLLIE WILT SPELEN!

Als je nog geen slok van de visdrank genomen hebt, zit je hier aardig vast, want het water in de vriesbak is nog niet bevroren. Als je die koude duik wilt vermijden, heb je echt ijsblokken nodig. Die kun je dan als vlot gebruiken.



DE BEKLIMMING VAN DE IJSBERG

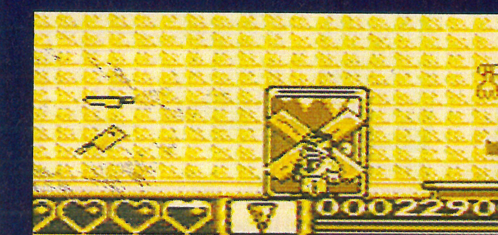
Wil je er werkelijk uit?
De uitgang is bovenaan, rechts.
Maar werkelijk helemaal bovenaan.
Vlak voor de uitgang vind je een stalactiet, een onmisbaar wapen bij je verdere avonturen.

DE TIPS VAN YODA

Dit parcours is erg lang en lang niet makkelijk. Maar het is echt een kwestie van wennen. Als je een paar keer gespeeld hebt, weet je precies waar je een vogel kan verwachten, waar je wel of niet springen moet enz... Zo ben je op iedere hindernis voorbereid. Een goed geheugen, daar gaat het om!

HARTELIJK BEDANKT

Deze deur zou normaal naar het monster moeten leiden. Nou, dat had je gedacht. Zodra je over de drempel stapt, sta je weer met je neus voor de ijskast. En je hoeft in de vriezer geen monster meer te verwachten die het eind van dit level bewaakt. De toegang is nu stevig dichtgetimmerd met twee grote planken.



NEEM EEN AANLOOP...

Een super-springplank voor een supersprong. Druk wel op de springknop, anders breng je het er niet levend vanaf.



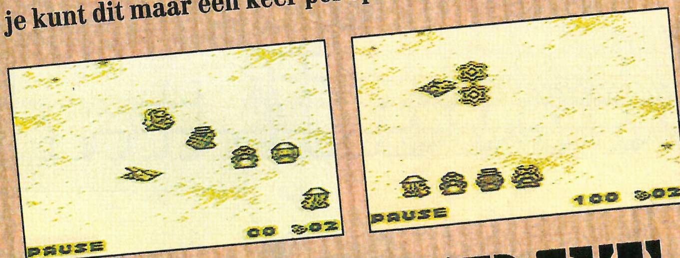
Het vervolg in het volgende nummer...
YODA

TOP SECRET NINTENDO™

Hallo Game Boy fanaten! Hebben jullie geen tijd meer over om te spelen? Dan is hier de oplossing, een stortbui van allerlei truukjes om goed vals te spelen en in een mum van tijd een heel eind te komen.

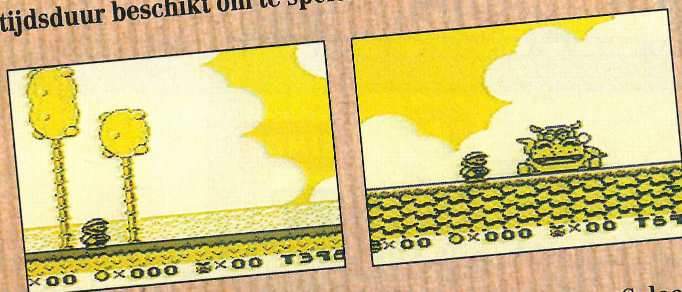
PARODIUS

Als je tot je tanden toe gewapend wilt zijn, druk dan op Pauze, vervolgens Boven, Boven, Beneden, Beneden, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, B A, B, A en Start. Opgelet, want je kunt dit maar één keer per spel doen.



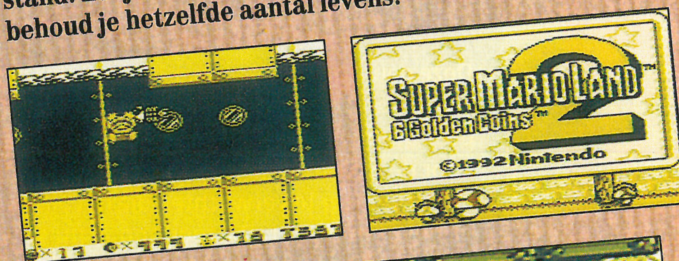


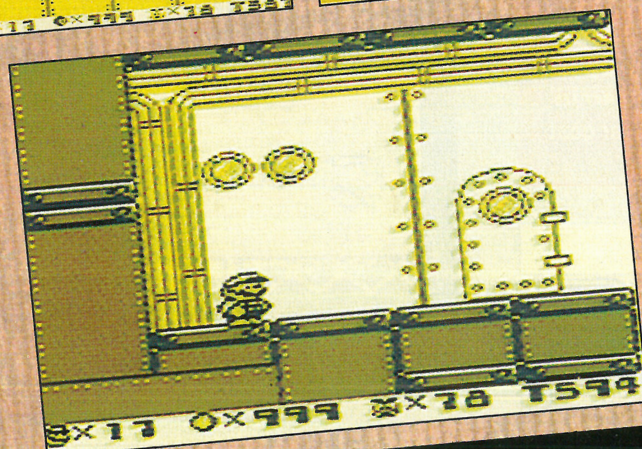
Hier heb je vier Cheat Modes waarmee je kunt spelen op levels die je gewoonlijk alleen maar in Demo Mode kunt bewonderen. Het enige nadeel is dat je ook over dezelfde tijdsduur beschikt om te spelen.



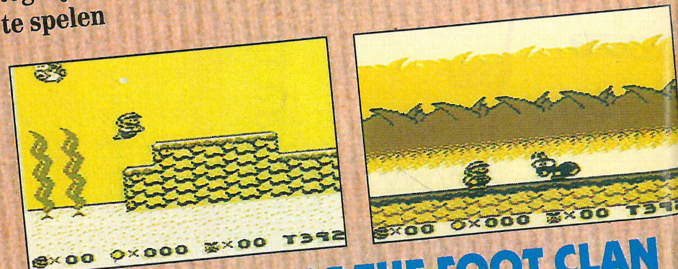
SUPER MARIO LAND II

Als Mario dood gaat meteen op Start drukken voor de Pauze-stand. Zet je console uit en dan weer aan. Op deze manier behoud je hetzelfde aantal levens.



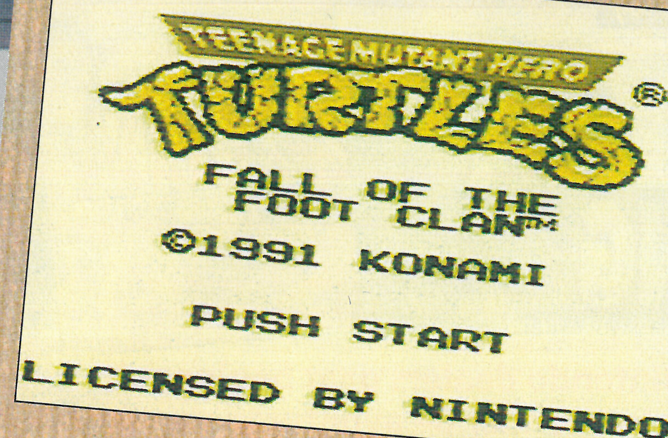


Druk op het titelscherm tegelijkertijd op Boven en Select om op het eerste spelniveau te spelen.
Druk dan, nog steeds op het titelscherm, tegelijkertijd op Boven, A en Select om in de Hippo World te spelen.
Druk, nog altijd op het titelscherm, gelijktijdig op Boven, B en Select om in de Turtle World te spelen.
Druk tenslotte, voor de verandering, op het titelscherm tegelijkertijd op Boven, A, B en Select om in de Macro World te spelen

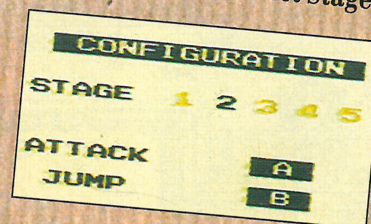


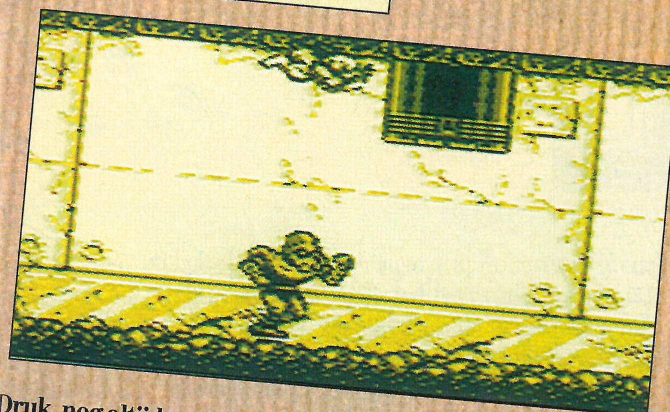
TMHT: FALL OF THE FOOT CLAN

Houd bij het titelscherm A,B en Select ingedrukt. Druk da[n] op Start. Hou de vier knoppen nog steeds ingedrukt tijden[s] de configuratie-stand. Kies vervolgens level 2 (met je laats[te] vrije vinger of met je neus...) en druk op Start. Wanneer

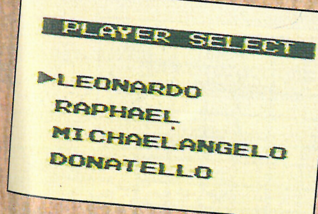


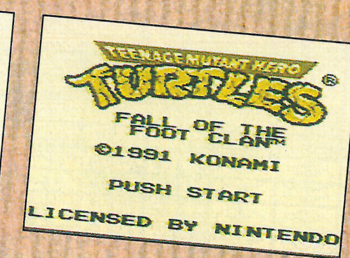
bij Level 2 aankomt, ga je met nog maar 1 energiepunt naar de tweede bonusstage. Druk dan op A,B Select en Start om vervolgens op Reset te drukken wanneer je begint te knipperen om de Select Stage binnen te gaan.

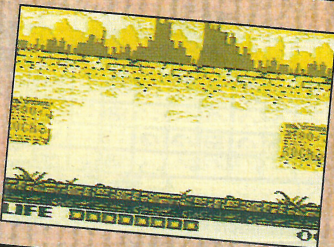




Druk, nog altijd op de titelpagina, op A,B, Select en vervolgens op Start. Houdt A,B en Select nog steeds ingedrukt in de Configuratie-stand en kies Leonardo. Wanneer het scherm level 1 aangeeft, druk je op A,B en Rechts totdat het scherm verandert. Je wordt dan onzichtbaar totdat je in een Bonus Stage belandt. (NB Wonder: opgelet, want dit is een hele moeilijke truuk).

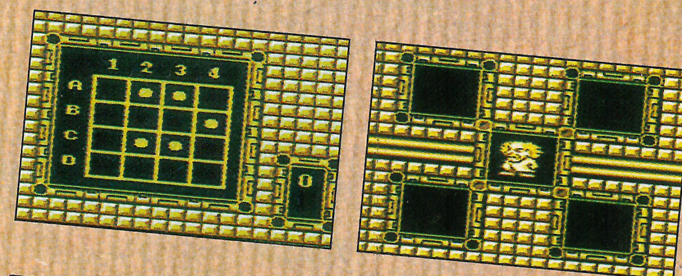






MEGAMAN

En wat nu? Doe eens een gok...Juist ja, passwords:
Cutman: A4 B3 C4 D3 D4
Iceman: A1 A2 B2 B3 D4
Elecman: A2 A4 B3 D1 D2
Fireman: A1 B1 B2 C4 D2
Iceman en Cutman: A1 A3 A4 B4 D2
Iceman en Elecman: A1 B4 C1 D2 D4
Iceman en Fireman: A2 B3 D2 D3 D4
Cutman en Elecman: A1 A3 B1 B3 D3
Cutman en Fireman: A2 B2 C3 D1 D3
Elecman en Fireman: B2 B4 C1 C3 C4
Iceman, Cutman en Fireman: A1 A2 B3 C4 D4
Iceman, Elecman en Fireman: A2 A3 C1 D2 D3
Cutman, Elecman, en Fireman: A3 B2 B3 B4 C4
Dr Willy: A2 A3 B4 C2 C3





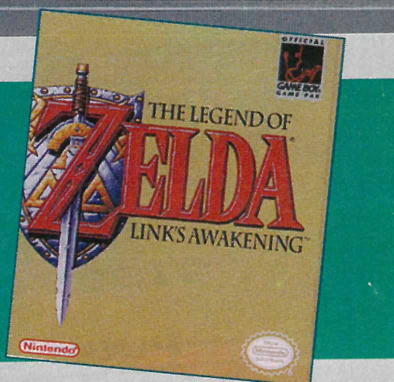
TRACK MEET

En tenslotte...nog meer passwords:
Atleet 2: VGCBFSFB
Atleet 3: LTMBMGQC
Atleet 4: NNRBKLRR
Atleet 5: WGTBFCVT



Wonder Fra, Tralala...

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

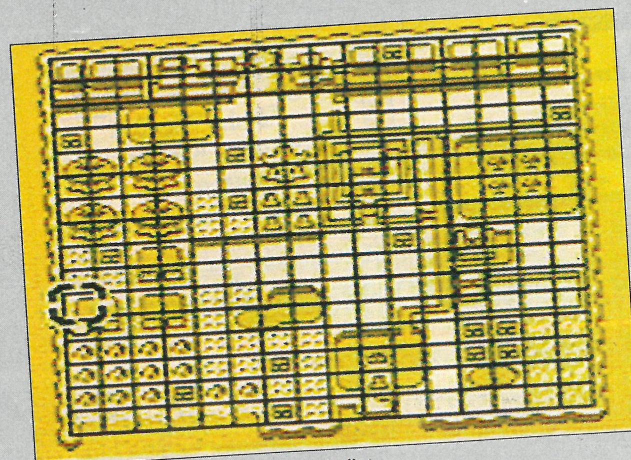


Zet je schrap, want de stormloop op de Nintendo dealers gaat beginnen! Tot nu toe hebben de Game Boy-bezitters het zonder de avonturen van de beeldschone, maar nog altijd gevangen gehouden, Prinses Zelda moeten stellen. Maar daar komt nu verandering in. Ze wacht nu ook op jouw vertrouwde schermpje op haar bevrijder. Wie weet lukt het je haar déze keer te bevrijden...

Jaren zijn verstreken sinds het eindduel tussen Link en Aghanim. Link heeft Hyrule verlaten en met zijn zeiljacht het ruime sop gekozen, op zoek naar nieuwe werelden... Na lange omzwervingen is hij eindelijk op weg naar huis, als hij plotseling overvallen wordt door een hevige storm, die zijn schip op de verraderlijke koraalriffen van het eiland Koholint doet stranden.
Hier begint je avontuur... Ook al wordt jij, Link, nog zo gastvrij opgevangen door Marin en zijn vader Tarin, toch denk je alleen maar aan een nieuwe boot waarmee je zo snel mogelijk terug wilt keren naar het Koninkrijk Hyrule. Maar helaas: de bewoners van Koholint zijn echte landrotten. Ze zijn niet eens nieuwsgierig te ontdekken wie of wat er aan de andere kant van die immense watervlakte leeft. Gelukkig geeft een behulpzame uil je wat hoop. Er bestaat namelijk een vreemd wezen, de Wind Fish, die sinds onheuglijke tijden in een ei op de top van de berg Tamaranche slaapt. Hij kan je uit je ballingschap verlossen. Maar om gewekt te worden uit zijn eeuwige slaap, wil hij mooie muziek horen. Dus moet je, om het eiland te kunnen verlaten, de acht muziekinstrumenten bemachtigen die verborgen worden gehouden in acht zwaar bewaakte paleizen.
Een eenvoudig scenario, maar dan wel ontzettend goed bedacht: net als in de 1ste aflevering van de NES-versie moet je acht kastelen bezoeken (maar op de Game Boy heb je maar één speurtocht te volbrengen). Voor de verandering weet die lieve Zelda deze keer buiten het strijdgewoel te blijven. Je kunt zo wel nagaan dat het weer een lang en spannend avontuur wordt en je van alles te wachten staat. Over het verloop van het spel in het algemeen kunnen we kort zijn, dat gaat volgens het bekende recept waar we allemaal zo gek op zijn. Laten we eerder de vele nieuwigheden eens wat beter bekijken. Ze maken dit geniale avonturenspelletje hiermee zonder meer tot een must.

HET IS HAAR GELUKT: ZELDA HEEFT ME BETOVERD!

Zo zijn er verschillende kleine dingen die niet in het tijdsbeeld lijken te passen en waar je raar van staat te kijken (bijv. al die telefooncellen langs de kant van de weg). Maar je merkt al gauw dat ze toch volkomen logisch in het spel passen en zelfs voor het goede verloop van het verhaal erg belangrijk zijn. We zijn tenslotte niet meer op het eiland Hyrule, maar op Koholint en daarom kun je wat verschillen verwachten. Hyrule had meer de sfeer van de middeleeuwen en op Koholint leeft men in modernere tijden. Zo is er ook nog een andere (heel korte) fase van het spel die de "Zelda-puristen" onder ons misschien zal ergeren: als je in bepaalde kastelen de ondergrondse gangen binnengaat, beweegt het decor horizontaal (zgn horizontale scrolling), net als bij Mario-spelletjes. En raad eens waarop je dan getrakteerd wordt? Op buizen, vleesetende planten en Goombas die je met liefde aan je zwaard zou willen rijgen! Persoonlijk vind ik dit idee helemaal té gek: je neemt twee spelletjes van wereldformaat, je stopt gewoon wat scènes uit het ene spel in het andere en je krijgt een verbluffend resultaat. Hartstikke gaaf hoor! Het spel voldoet volkomen aan mijn verwachtingen. Verraderlijke valstrikken en lekker ingewikkelde raadsels voor het opscheppen, ik raak er niet over uitgepraat. Maar nee, ik heb een beter idee. Tenslotte hoef ik Zelda en Link niet meer aan je voor te stellen. Op de volgende bladzijden kun je deze nieuwe speurtocht in beeldvorm bewonderen.

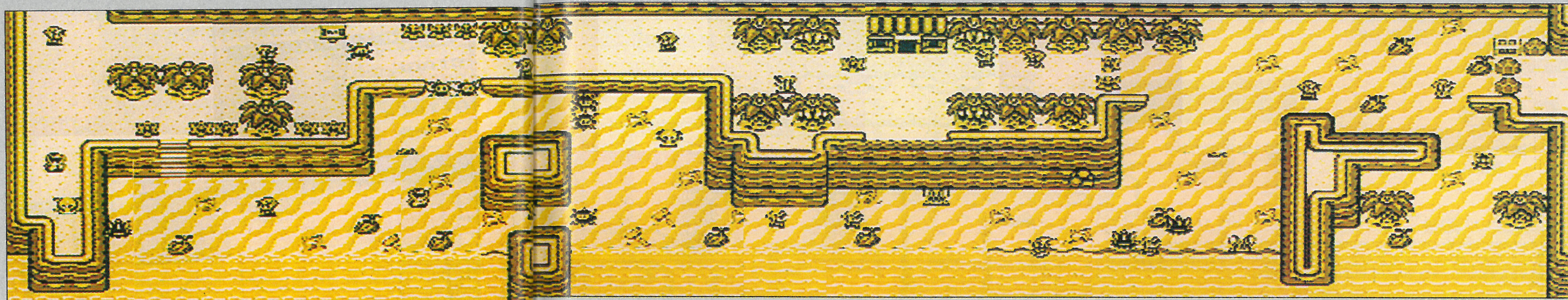


De overzichtskaart van het eiland Koholint.



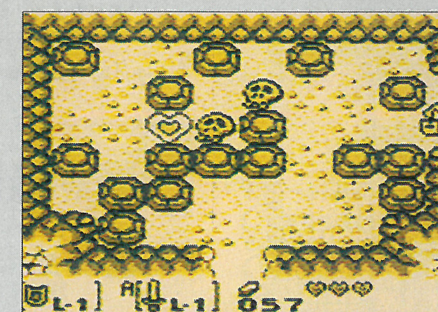


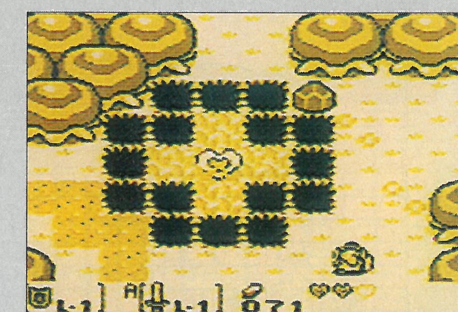
Ga eerst naar de zuidkust van het eiland Koholint. Je vindt daar, op het strand waar je eerder bent aangespoeld, je eerste zwaard.



HET STRAND WAAR JE AANSPOELT



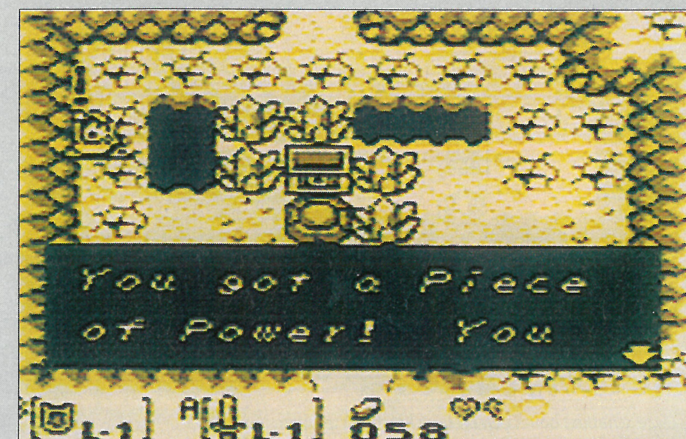




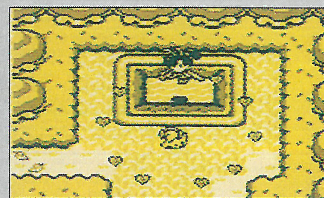
Net als in Zelda 3 moet je goed je hersens gebruiken als je nieuwe energie wilt verzamelen. De containers met harten zijn over het hele eiland verspreid. Je zult al je vindingrijkheid nodig hebben om alle valstrikken te ontlopen.



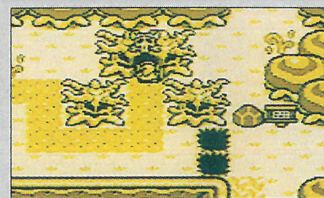
Als je de kracht van het veertje opwekt kun je over bepaalde gaten springen en zo een stuk van een hart bemachtigen.



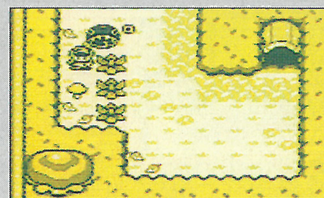
Als je een krachtfragment vindt, wordt de kracht van je zwaard groter. Maar lang duurt dat niet... Hoe kun je dat weer aanvullen? Gewoon: monsters in de pan hakken!

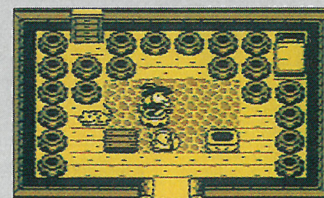


1 Een schone fee die je weer wat opmontert...en je energiemeter bijvult.

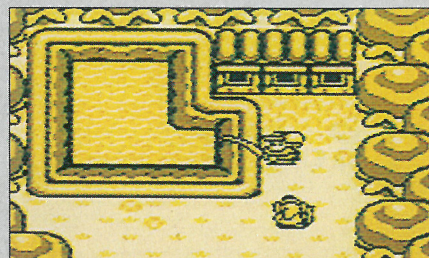


2 Zo had je je nu altijd het huis van een heks voorgesteld.

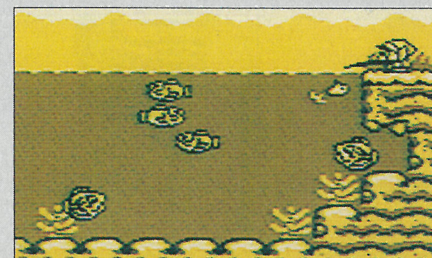




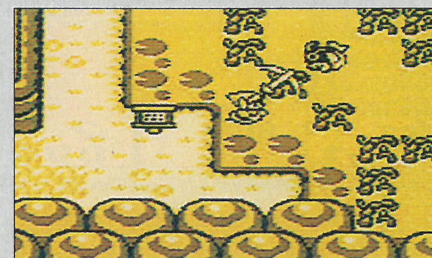
3 Geef haar de paddestoel die je in de geheimzinnige bossen gevonden hebt. Ze zal er een lekker mengseltje van maken en je er een zakje toverpoeder voor in de plaats geven.



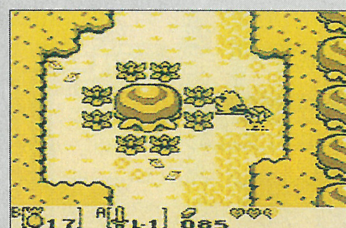
4 De inwoners van dit aardige plaatsje leiden een vredig bestaan. Ga met die visser mee...

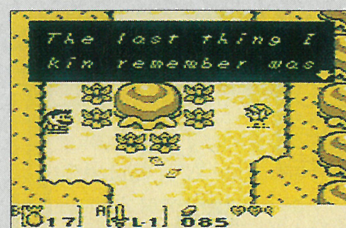


5 Gooi ook eens je hengeltje uit.



6 Net als in de film "Jaws" (versie Zelda dan).

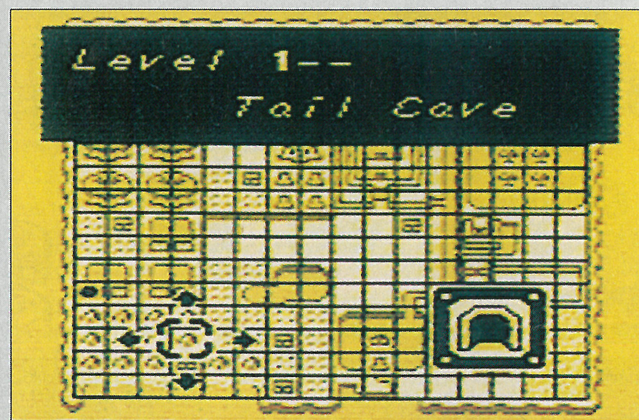




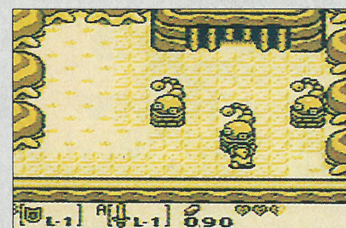
7 In de bocht van een weggetje, vind je een wasbeertje. Strooi wat toverpoeder, dat je van de heks gekregen hebt, over hem heen en surprise, surprise: hij krijgt zijn mensengedaante weer terug! Hij was duidelijk behekst.



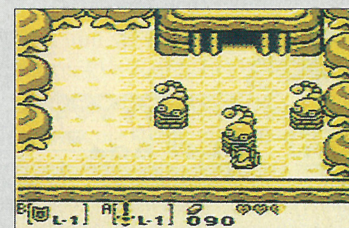
8 Als je, na de behekste wasbeer, een scherm omhoog gaat, kom je bij een schatkist die je niet eerder kon bereiken. Raad eens wat er in zit? De sleutel van de poort van het eerste paleis!



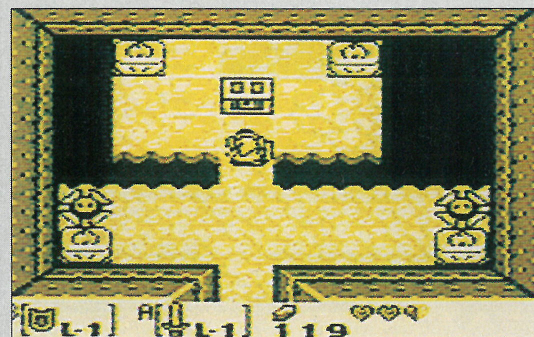
9 Dit is het eerste paleis dat je moet bezoeken...



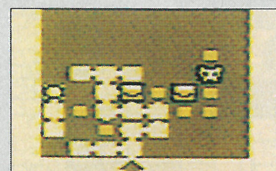
10 Hier is de ingang dicht...



11 En hier is tie open...



12 Deze schatkist bevat een nieuwe kracht. Er zit namelijk een veertje in waarmee je moeiteloos over de spleten in de vloer van het paleis (en trouwens ook daarbuiten) kunt springen. Je zou anders de boss aan het eind van dit level niet hebben kunnen bereiken.



13 De plattegrond van het eerste paleis

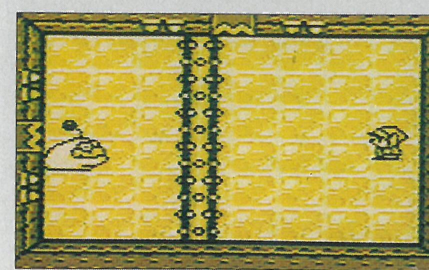


14 Deze sleutel met leeuwenkop geeft je toegang tot het monster dat de tovervіool bewaakt.

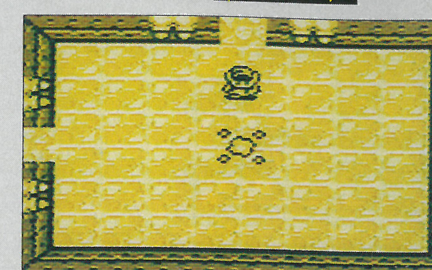


15 In deze zaal zitten drie doorzichtige monsters, waar je de vier symbolen uit het kaartspel doorheen ziet draaien. Om het stukje steen, dat je een nuttige tip kan geven, te kunner bemachtigen, moet je, net als bij een gokautomaat, drie dezelfde symbolen op de buiken van de monsters zien te krijgen.

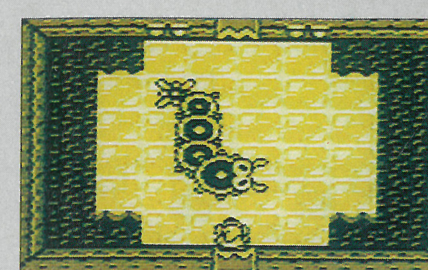
SELECTION game boy
GAME BOY CLUB



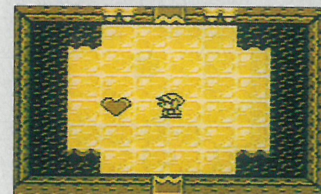
16 Dit aardige beestje stuurt een stoomwals op je af om je zo plat als een dubbeltje te maken. Spring er overheen (met behulp van de toverkracht uit het veertje). Dan moet je hem klem zien te zetten en daarna hak je hem in de pan met je zwaard.

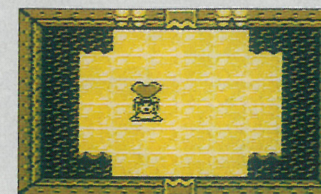


17 Probeer dit vreemde wolkje te pakken te krijgen en vlieg hiermee naar de ingang van het paleis. Het is een soort machine die je in de ruimte verplaatst; van de ingang tot in de stoomwalszaal en andersom.



18 De eerste boss. Om hem te verslaan, steeds hetzelfde liedje: steek hem in zijn staart.





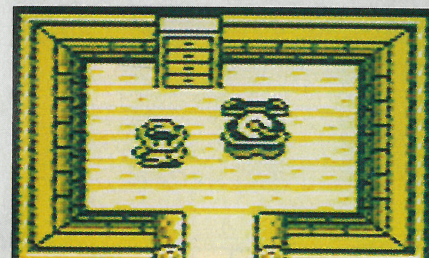
19 Een eerste verslagen monster geeft recht op een eerste energiecontainer!



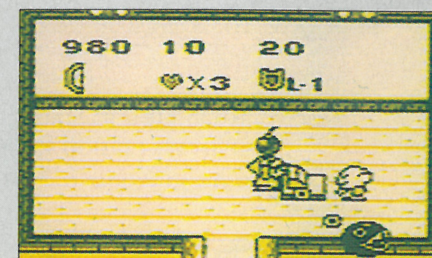
20 En een eerste muziekinstrument: de viool.



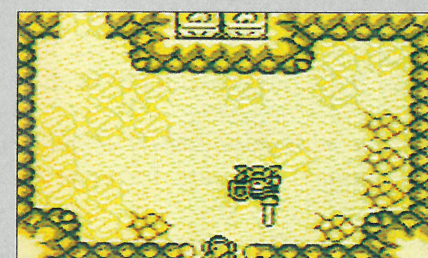
21 Zodra je het instrument oppakt hoor je een lieflijke melodie.



22 Er op los, het Gopongo-moeras in. Als je vast komt te zitten kun je beter naar de dichtsbijzijnde telefooncel gaan en Ulrira opbellen. Hij geeft je goede raad.



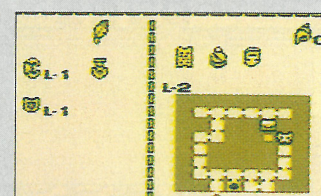
23 Een winkel. Nu weet je waar je een schop, bommen of een boog kunt kopen. Je hoeft alleen maar langs de kassa.



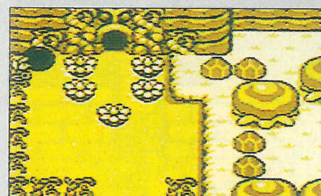
24 De schuilplaats van de Mogoblins.

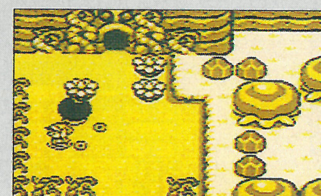


25 De tovereikel die de helft van Link's wonden geneest. Jammergenoeg maar voor een korte tijd, net als het krachtfragment.

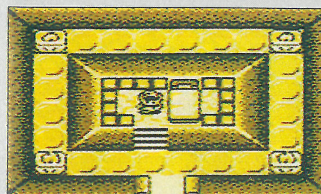


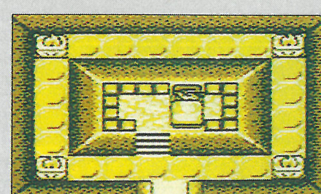
26 Dankzij deze twee voorwerpen weet je precies waar je je in het labyrint bevindt.





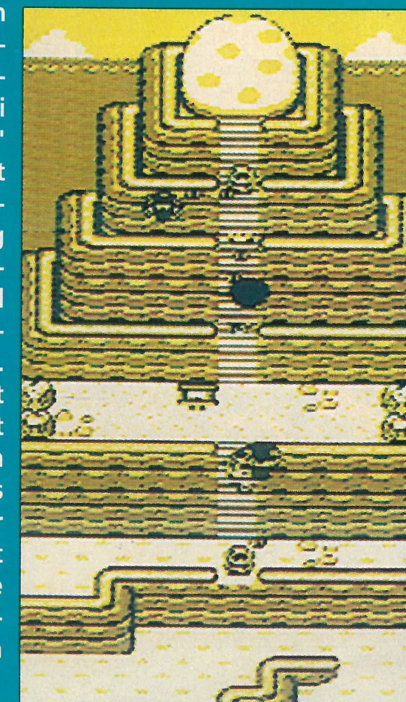
27 Zodra je BowWow gevonden hebt, ren je met dit vreemde beest de Goponga-moerassen in en laat hem alle waterlelies opvreten die je de toegang tot het tweede paleis versperren.





28 In het dorp wordt de ingang van een huis geblokkeerd door een rotsblok. Als je de armband draagt, kun je er een kijkje gaan nemen. Een leuk kamertje is hier voor je gereserveerd.

THE WIND FISH

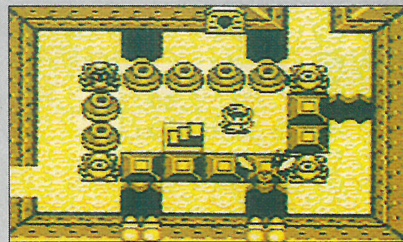


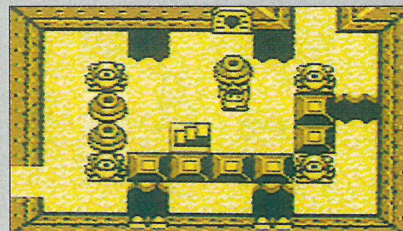
Op het topje van deze, in pure Inka-stijl gebouwde pyramide, ligt het ei van de "windvis" die Link ver van dit eiland mee zal nemen. Maar de weg is nog lang voordat je de tempel van deze vliegende vis bereikt. Het lot van het eiland Koholint hangt van deze, in slaap gevallen vis af. Als hij naar droomt, verandert het leven van de bevolking automatisch in een nachtmerrie!

BOTTLE GROTTO

HET TWEEDE PALEIS

PLATTEGROND VAN HET PALEIS



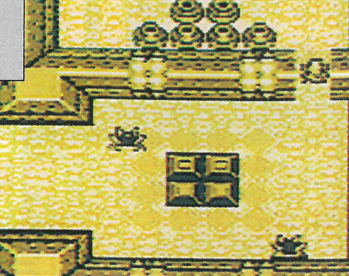


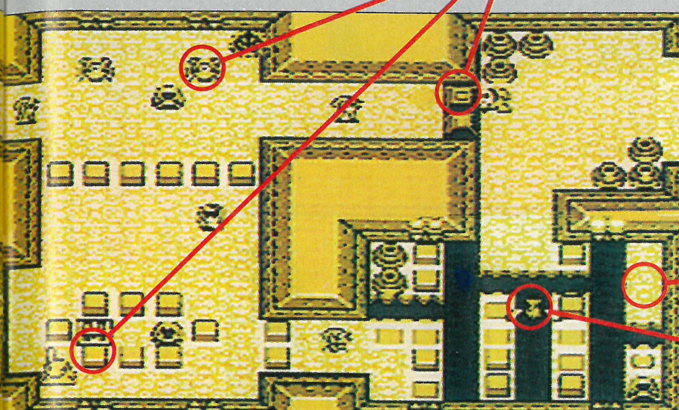
KOMPAS

SLEUTELS

GEHEIME DOORGANG

NAAR A





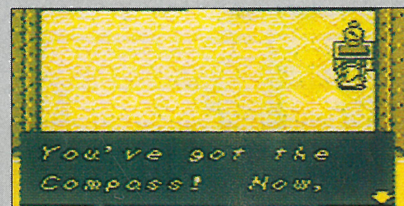
SCHATKIST

TOVERPOEDER

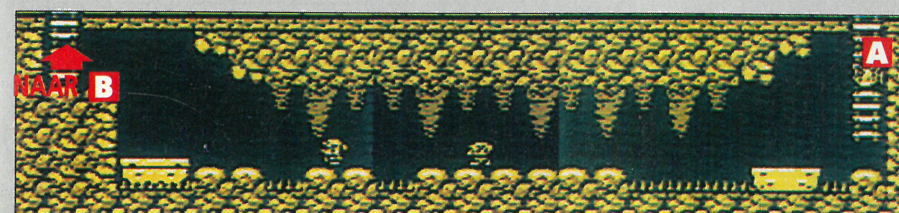
BEGIN

4 HARTEN ONDER DE VAZEN

Nu je in het bezit bent van de krachtarmband kun je eindelijk te weten komen wat er in of onder de vazen verborgen zit.



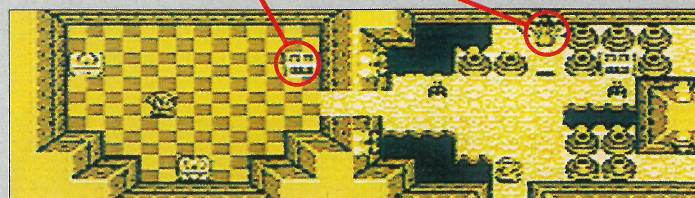
In elk paleis vind je zoals altijd een kaart en een kompas. Vaste gewoonte. Handig!

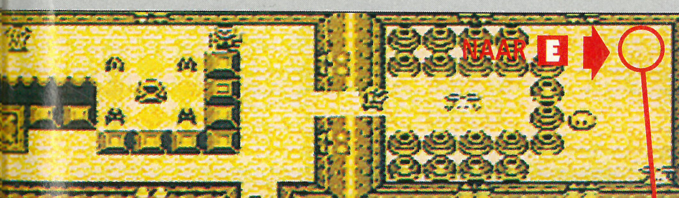


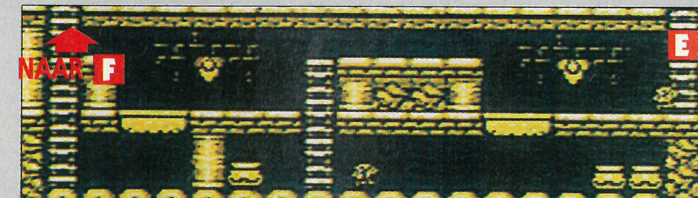
Ben je niet zwaar genoeg om deze geïmproviseerde lift naar beneden te krijgen? Neem een vaas mee en ook dit probleem is weer opgelost.

KRACHTARMBAND

TOVER-POEDER





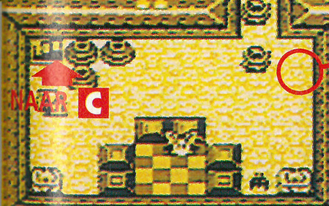


4 HARTEN

SLEUTEL

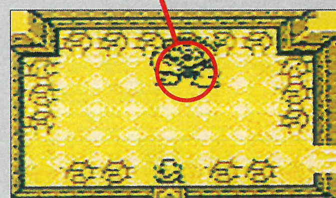
TERUG NAAR DE INGANG

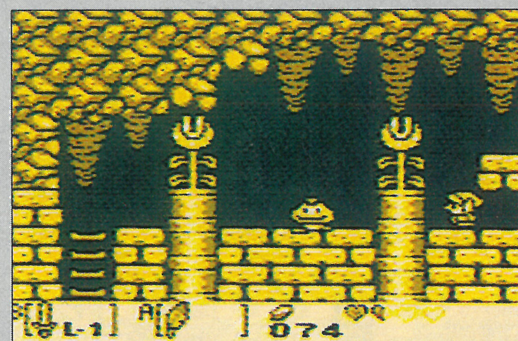
MONSTER FEE "RUIMTEVERPLAATSER"



TOVER-SLEUTEL

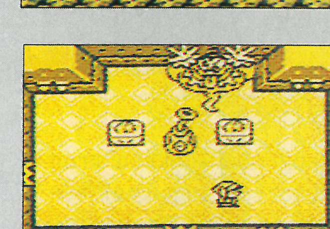
GEHEIME DOORGANG







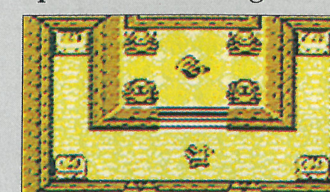
De boodschap luidde: "Begin met de Pol Voice en eindig met de geest..." Om de sleutel, die je toegang tot de zaal met het monster verschaft, te laten verschijnen, moet je eerst de Pol Voice uitschakelen, dan de vleermuis en tenslotte de geest. Pas dan zal de schatkist met de sleutel erin tot vlak voor je voeten rollen.

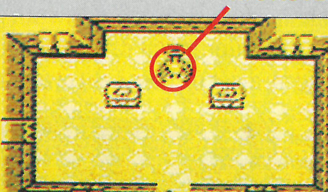




De bewaker van het tweede paleis is een boosaardige geest. Als je zijn zwakke punt vindt, kun je rekenen op een extra energiecontainer.

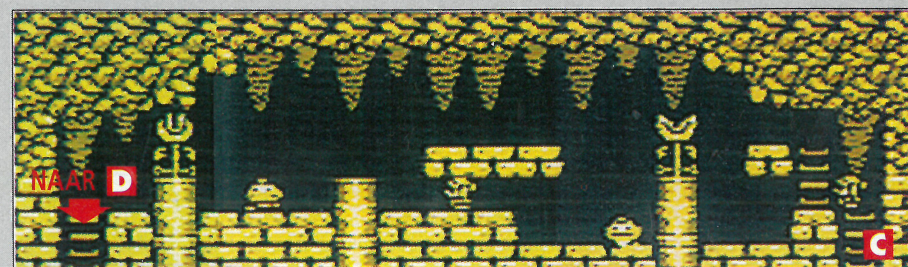
MONSTER

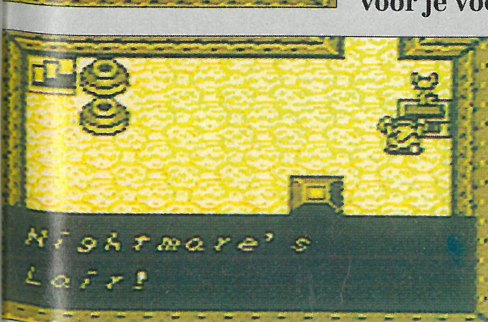




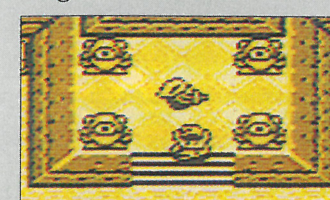
Ja hoor, we zitten ècht in een avontuur van Link. De vleesetende planten en Goombas zijn er alleen maar om de vijand op een dwaalspoor te brengen.

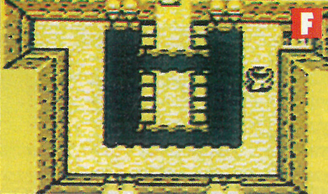
B





De Conch Horn: het tweede magischemuziekinstrument.



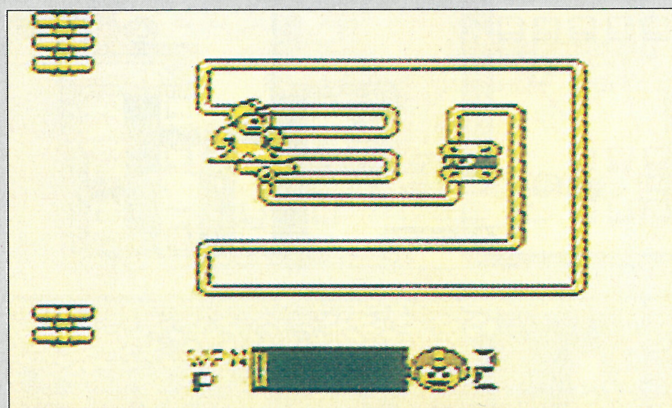


YODA

MEGAMAN II



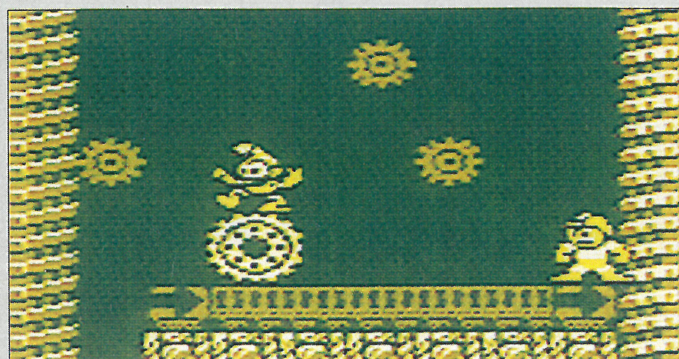
Megaman, ken je die ? Ja, dat is 'm, de held van Capcom die de strijd nooit opgeeft. Z'n hobby? Wapens verzamelen. En Dr. Willy, de masochist vraagt nog steeds om meer. Het bewijs is dat hij weer terug is op Game Boy.

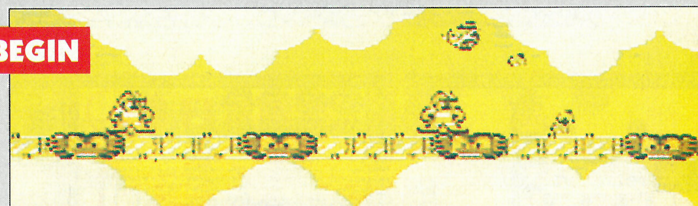

Clashman heeft heel wat circuits op je route gelegd.

Een terugkeer die wel verdacht veel op Megaman 3, die op de NES is uitgekomen, lijkt. Daar blijkt maar weer eens uit dat hij niet van plan is om zijn stijl te veranderen. En waarom zou hij eigenlijk ook, je kunt beter niet aan een suksesformule tornen. Het is dus geen verrassing meer dat er aan het einde van elk level een boss wacht. Door hem te verslaan kun je nieuwe wapens winnen. En net als in Megaman 3 heeft ie een vriendje: Megadog! (dat wil zeggen, hij heet eigenlijk Rush). Deze trouwe viervoeter is super handig, wat zeg ik, zelfs onmisbaar, om door sommige levels heen te komen. Zullen we het spel eens even onder de loep nemen?

RUSH DE MUTANT

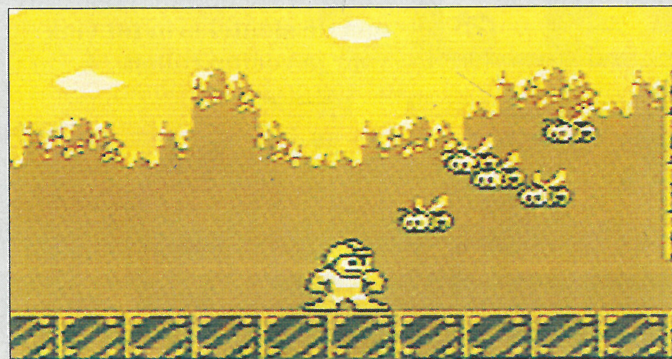
Je hoeft 't niet te proberen, Rush brengt nooit stokken terug. En hij blaft ook niet als hij er uit wil (wat een stom idee). Nee, hij is heel volgzaam en zijn taken hebben niets te maken met die van een gewone hond. Logisch, want het is een robot. Hij is er puur en alleen maar om je door de moeilijkheden heen te helpen. En jij, als grote dierenvriend, hebt natuurlijk gelijk het hele nest waar Rush uitkwam, meegenomen. Nou ja, nu heb je er in ieder geval drie tot je beschikking! Tenminste, dat wil zeggen, als je de boss hebt overwonnen die ze gevangen houdt...De eerste, Rush Coil, krijg je van Clash Man, en doet dienst als trampoline (handig tegen ongrijpbare extra levens en rondvliegende gerobotiseerde beesten). Rush Marine wordt door Metal Man vastgehouden. Zoals de slimme koppen onder jullie al uit de naam konden afleiden, glijdt hij als een vis door het water, met jou in je duikerspakje op z'n rug. Dan heb je nog Rush Jet, die absoluut geen hoogtevrees heeft en zich door de wind van Air Man laat voortstuwen. Maar let op, want de energie van je trouwe viervoeters raakt op, net als bij de wapens. Je moet nieuwe energiecapsules zien te bemachtigen, pas dan komt Rush weer terug als je fluit. Ander nieuwtje is dat je helden, en ook dit komt regelrecht uit Megaman 3, kunnen glijden. Vanaf nu kun je Megaman door smalle doorgangen laten glijden, of 'm onder stuiterende vijanden doorsturen (richting 'omlaag' en knop A). Daardoor kun je je vijanden in de rug aanvallen. Te gek hè? En zeg, Meneer Capcom, kan hij zich in de volgende episode misschien zelf doorsmeren?


De duiveltjes van Metal Man.



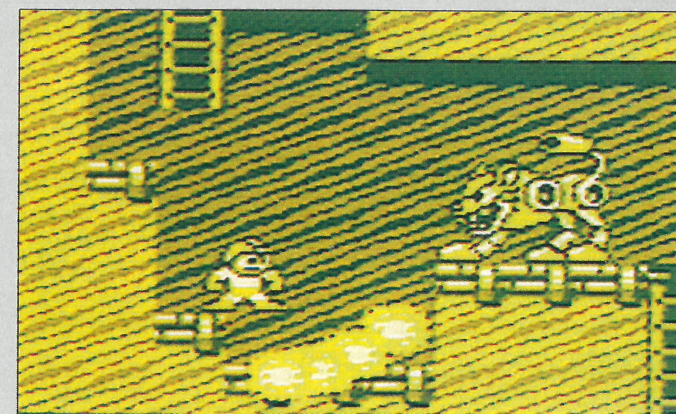
DE WERELD VAN AIR MAN

Zoals zijn naam al aangeeft, is Air Man niet snel buiten adem: hij stuwt de eieren-verkwistende vogels voort (waarom worden ze eigenlijk niet gewoon uitgebroed), net zoals de vliegende duivels. Hij blaast in de ventilator van de apen en in de wormennesten. Hij is gewoon helemaal getikt. Trouwens, de wormen geven een super hoeveelheid opties om weer bij te tanken.


Ik ben allergisch voor bijensteken !

WAAR HEBBEN WE DIE HORDES EERDER GEZIEN?

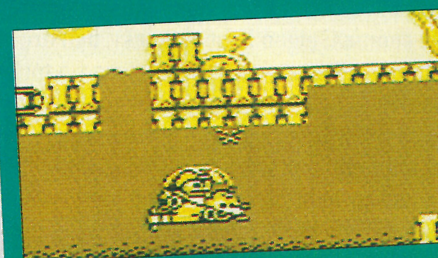
Dr. Willy heeft zijn troepen voor z'n come-back tot de tanden toe bewapend. Elk level heeft een andere achtergrond, die speciaal aan de desbetreffende boss is aangepast. Ladders en platformcircuits voor Clash Man, roltrappen en verende duivels in het hol van Metal Man, konijnen en andere beesten bij Woodman en ventilatoren en wolken voor Air Man...
Ze staan allemaal hun wapens af als je ze verslaat en drie van hen doen er als beloning nog een hondje bij,. Rush dus. Maar ook jij moet je al gelijk vanaf het begin zwaar bewapenen (en dat is alleen nog maar het begin!). Zoals altijd moet je er achter zien te komen, in welke volgorde en met welk wapen je de bosses moet uitschakelen. Dat wil zeggen, in de meest voor de hand liggende volgorde, want met elk nieuw wapen kun je zonder problemen een vijand van een ander niveau om zeep helpen. Je gaat echt uit je dak, als je hebt ontdekt dat het wapen van Wood Man, het leaf shield, met alle gemak de eierencerende vogels uit de wereld van Air Man (en het werkt dus ook op hem) van kant kan maken. Maar je kunt alleen achter al die kombinaties komen door echt alles uit te proberen, je gaat in het begin dus eerst regelmatig op je gezicht (leaf shields tegen de apen...belachelijk gewoon).

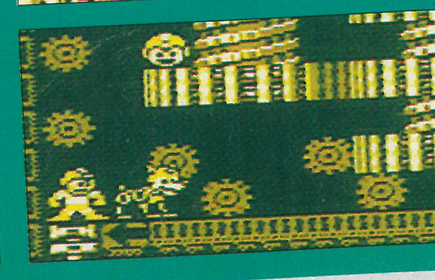

De woeste hond die Wood Man verdedigt.

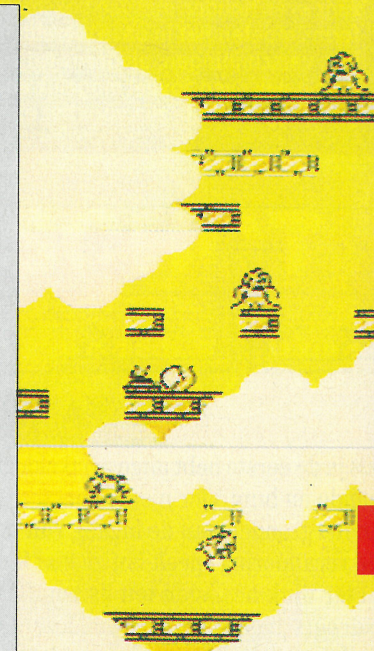
LIEVE VIERVOETERS

De eerste is een vliegend tapijt van borstelijk haar. De tweede is een onderzeeër met grote tanden en de derde heeft een rug als een trampoline. 't Is me het stelletje wel.



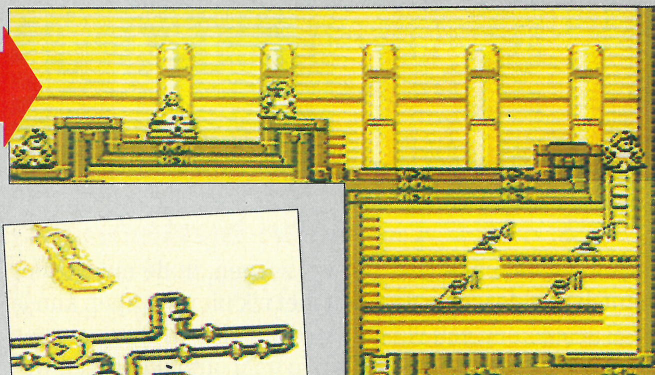






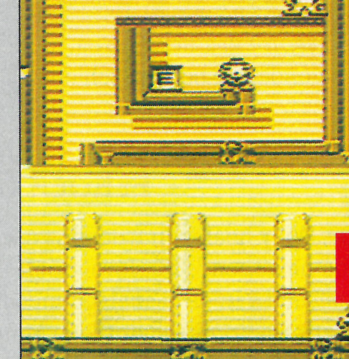


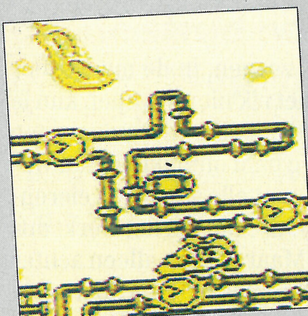




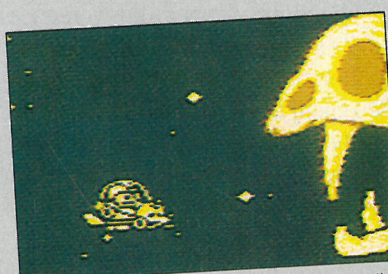


Dr. Willy is naar de ruimte geëmigreerd, want hij werd er doodziek van om steeds alle klappen op te moeten vangen.

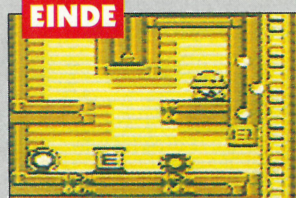




Even door het laatste niveau met de weke horloges van Dali glijden. Hoe komt hij er op, die Dr. Willy.



Onze held is er niet bang voor. Komt't door zijn strijdkreet "doodskop"?

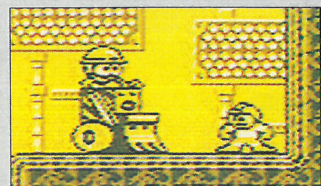


RAKETTEN EN MAGNETEN IN OVERVLOED

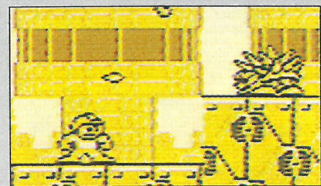
De magneten trekken je naar zich toe, en je kunt er flinke verwondingen door oplopen. Maar één van de wapens doet ze tot stof vergaan. De metalen bezems lopen in ganzenpas en houden niet van bokshandschoenen. Veel platforms moeten hier in deze wereld ontgelden : bestudeer hun verschijningen, alvorens tot aktie over te gaan. En raap gelijk even zoveel mogelijk energiecapsules op, om goed bijgetankt te zijn voor het eindduel.

IN TOTAAL 12 OPTIES

Als je de eerste hebt uitgeschakeld, ga je gewoon door met de volgende en hup! Vier nieuwe bosses wachten je al op met nieuwe achtergronden aan de ingang van het Doodskopkasteel. En voor de verandering speelt het zich af in...de ruimte. Nu kun je maar beter flink beslagen ten ijs komen, want anders gaat het mis: catchers, tijgers, bezems, bulldozers, vliegende magneten, 't houdt gewoon niet op. En dat is nog niet alles: Dr. Willy wordt nog eens beschermd door een Pogo Man die op een stok met springveren stuitert. Als je je de stok eenmaal eigen hebt gemaakt, dan dreigt het helemaal in de soep te lopen door de kwakzalver die in z'n springende robot op je af dendert... Maar voordat je zover bent, moet je eerst een flink aantal passwords verzamelen, en die krijg je pas nadat je een boss van kant hebt gemaakt, en nadat je meerdere malen moedeloos je Game Boy hebt uitgezet. Tenzij je je zelf een crack mag noemen op het gebied van de valstrikken van Megaman.



Een robot bulldozer, richt op z'n kop!



Gebruik je clash-bombs tegen die kwellende stekelvarkens.

DAAR HEB JE 'M WEER: HET SPEL- EN OPTIESCHERM IN ÉÉN BEELD

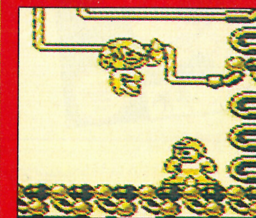
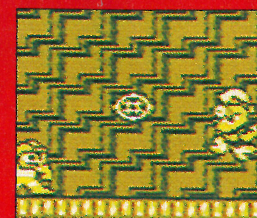
Alle wapens en Rush-versies verschijnen op een speciaal scherm. Wil je een eenvoudig laserwapen hebben: op naar het onderste scherm. Of wil je even bijtanken omdat de energie van een wapen op is: hup, ook naar 't onderste scherm. Wapen uitkiezen, en weer terug 't spel in. Of verplaats je even snel voor de super-energie pil, alvorens je met nieuwe krachten weer in de strijd te gooien...Het houdt maar niet op, en in het begin krijg je er gewoon het heen en weer van. Maar je moet 't gewoon effe in de vingers krijgen, en daarna wil je gewoon niets anders meer. Want zeg nou zelf, 't is toch superhandig om snel even alle wapens tegen een boss te proberen, in de hoop dat die ene wèl werkt?... Met Megaman is er geen ophouden aan en je raakt voor de verandering weer 'ns helemaal in extase van de graphics, de mogelijkheden en de afwisseling. Nou oké, het lijkt inderdaad op Megaman 3 op de NES, maar wat dan nog! Het is immers een absolute topper. En wanneer komt Megagirl nou uit?

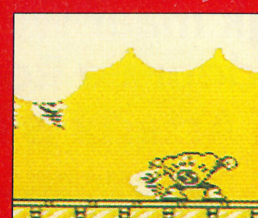
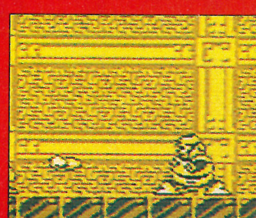
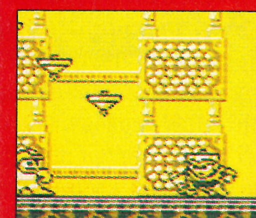
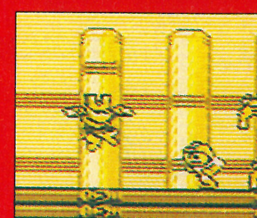
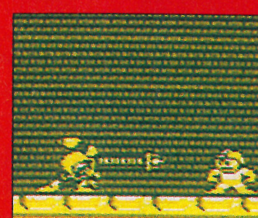
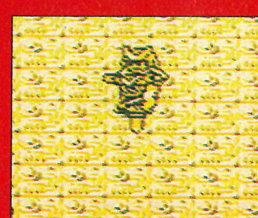
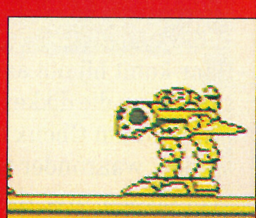
Miss V.T.M., feministe ■

(Als Megaman met z'n ogen knippert, dan weet ik dat 't voor mij is!)

DE BOSSES

Daar heb je ze, alle geliefde bosses van Dr. Willy op een rij! Niets is hun te dol: raketten, bokshandschoenen, cirkelzagen, magneten... Bestudeer hun bewegingen, en wees ze vervolgens te snel af. Met een beetje training moet dat wel lukken, hoewel...

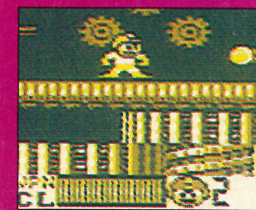



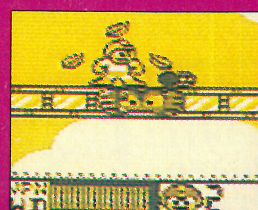








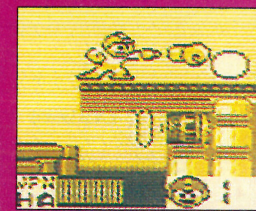
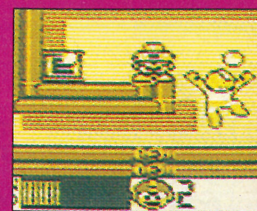
TITEL :	Megaman II
UITGEVER :	Capcom
CONSOLE :	Game Boy
SOORT :	platform
AANTAL SPELERS :	1
OPSLAAN :	passwords
CONTINUE MODE :	oneindig
MOEILIJKHEIDSGRAAD :	variabel
ACCESSOIRES :	geen

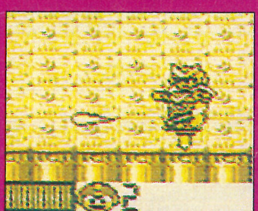
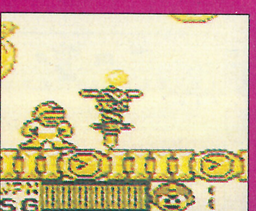
DAT IS NOG EENS 'N SCHOT

Door van links naar rechts, en van boven naar beneden op het boss-bord te gaan, kom je achter de juiste volgorde die je door alle levels heen helpt; met het juiste wapen voor de juiste vijand dus. Nou, je kunt bij Megaman de meest uiteenlopende wapens verwachten. Met de laatste (een wandelstok) kun je lekker boven op de kop van je grootste vijand stuiteren.





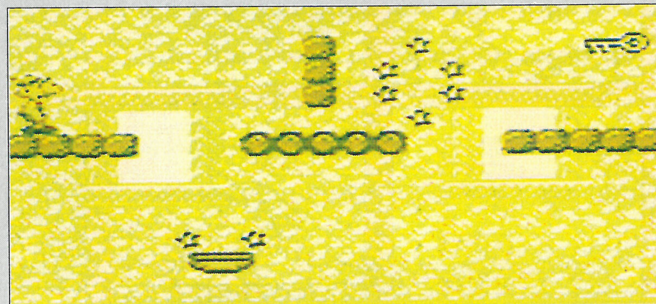



ASTÉRIX



Ongelooflijk maar waar: het schijnt dat Obelix door de Romeinen is ontvoerd... Asterix is in alle staten: dat wordt geheid knokken...

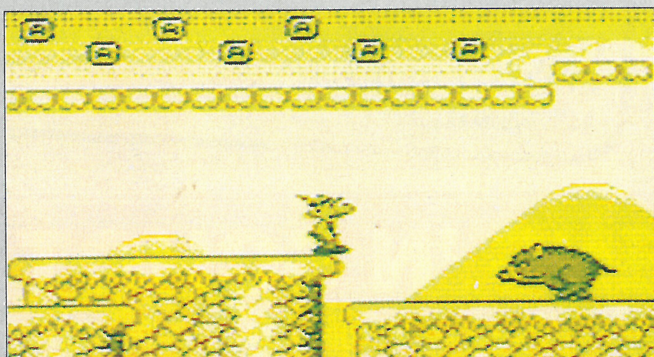
Daar komt hij net aan, die kleine slimme Galliër, de grote vriend van die dikke (wie is er hier dik? Knal!). Asterix trekt er op uit om Obelix terug te vinden. Hij reist door talloze landen, waaronder Gallië (Frankrijk, weet je wel). Hij gaat door bossen, over vlaktes met hunebedden, richting het verborgen kamp van Babaorum. De belachelijke, uit palen bestaande omheining maakt geen schijn van kans om de uitzinnig woeste Galliër tegen te houden. Alles zit er in! Afhankelijk van het gekozen speellevel, bestaat er de mogelijkheid dat de Romeinen hun speren gooien, dat de vuurspuwende bomen zich vermenigvuldigen en dat de vogels de weg blokkeren. Vergeet vooral niet dat je op de rug van een everzwijn kunt klimmen om veilig over de vol dorens zittende paden te komen. Handig die everzwijnen, want als


Een bonuszaal.

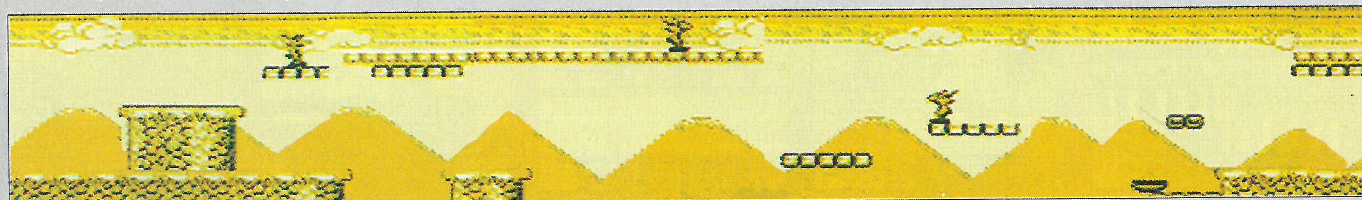
je ze opeet win je extra energie. Asterix heeft vier energiepunten (weergegeven door de vleugels van z'n helm), en hij kan dus vier knallen incasseren voordat hij knockout gaat. Als je een everzwijn opeet, krijg je er een vleugeltje bij, maar ze zitten ook her en der verstopt.
Voor de verandering is dit eens een platformspel van Franse makelij (van Infogrames). En 't zit vast zo goed in elkaar omdat die Fransen nog steeds trots zijn dat één klein dorpje ooit moedig weerstand bleef bieden tegen de Romeinen...

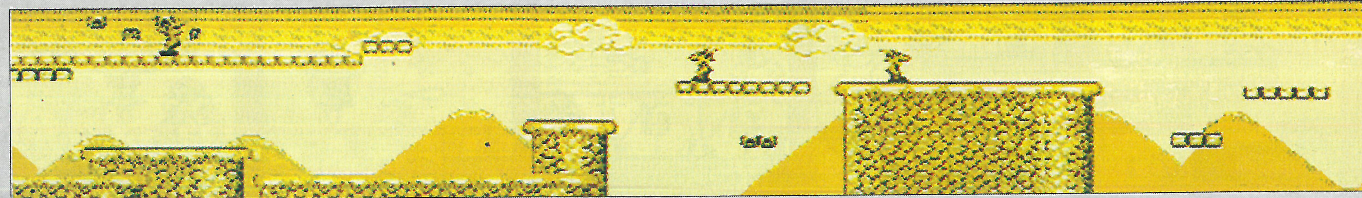
ASTERIX BIJ DE HELVETIERS

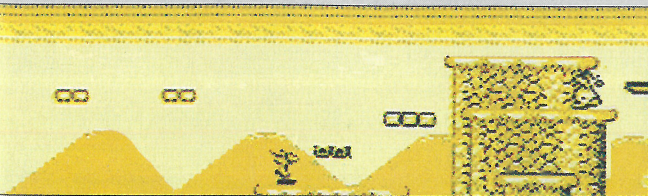
Zelfs zonder boss aan het einde van de levels heeft het spel verschillende extra moeilijke gedeelten. Zo krijgt Asterix bijvoorbeeld in niveau 4 tonnen op z'n hoofd, die uit de handen van een reus in de rechter bovenhoek komen. Met een supersprong (die je kan versnellen door de A-knop ingedrukt te houden) kun je op de tonnen klimmen - die om de één of andere dubieuze reden geen verwondingen aanrichten! Zo win je een extra leven, nog voordat je de reus uit de weg hebt geruimd. En zelfs als het niet lukt ga je nog door naar de tweede wereld!

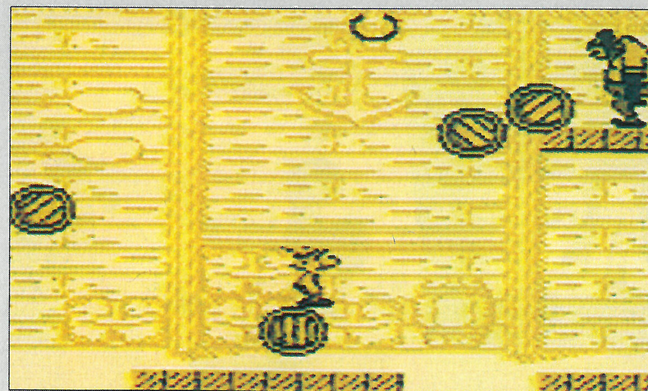

Aan tafel!

In Helvetië maken vogels, sneeuwpoppen, afgronden en everzwijnen zonder hoogtevrees Asterix het leven zuur.








Een reus waar je niets van hebt te vrezen.

Een beetje verdacht hoor, zo'n spel zonder echte boss... Wereld nummer twee is Helvetië. En hop, je balanceert hoog boven de gletsjers op onstabiele platforms, die de aanvallen van slecht gehumeurde sneeuwpoppen krijgen te verwerken (wat is dit voor een waanzin?). Vervolgens zit je in Egypte tussen de pyramides, de palmen en de slangen! En na nog meer gave perikelen bereik je tenslotte Rome...en Obelix.

GEHEIME ZALEN

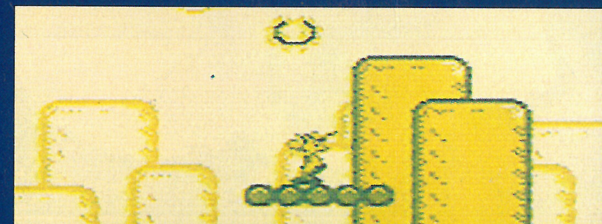
Om de bonussen los te peuteren moet je stenen doormidden breken (we steken niet onder stoelen of banken dat Asterix de voorvader van Mario is). Sommige stenen leveren sterren op, en andere amfora's die voor 10 sterren staan. Je wint een extra leven, zodra je 50 sterren bij elkaar hebt. En natuurlijk wordt Asterix supersterk door de flesjes met toverdrank (toe maar, wat een sprongen!) en daarnaast beschermen de schilden hem voor korte tijd. De strips komen gewoon voor je tot leven. Er verschijnt zelfs een stripwolkje met het woord 'Knal' er in, als Asterix een soldaat neerslaat! Maar het gaat verder dan de strip, want je hebt ook geheime zalen. Ze zijn niet eenvoudig te vinden maar met de hulp van stenen (een heel gedoe om ze te pakken te krijgen), die je door midden moet breken en door het aanraken van de sleutels, kom je er wel. Eenmaal binnen krioelt 't van de sterren en amfora's. Een soort van nirvana voor beginners, die altijd op zoek zijn naar extra levens. Voor de echte profs is 't weer net iets te gemakkelijk. Toch zijn de graphics, de animatie, de bediening en de kleine details, die 't 'm gewoon doen, heel indrukwekkend. Neem nou de wip die je via de bovenkant van het scherm zò het volgende level in lanceert. En als je gewoon in het midden omhoog springt, dan beland je in een paradijs vol met vleugels, amfora's en lauwerkransen...Je moet er maar opkomen! Je waant je gewoon bij Goscinny thuis (de man achter de stripboeken) en je staat te trappelen om Obelix te zien. Trouwens, heeft hij al wat leeuwen verorberd?

Miss V.T.M. ■

DE BELANGRIJKSTE BONUSSEN


Een amfora levert 10 sterren op, en 50 sterren één extra leven.

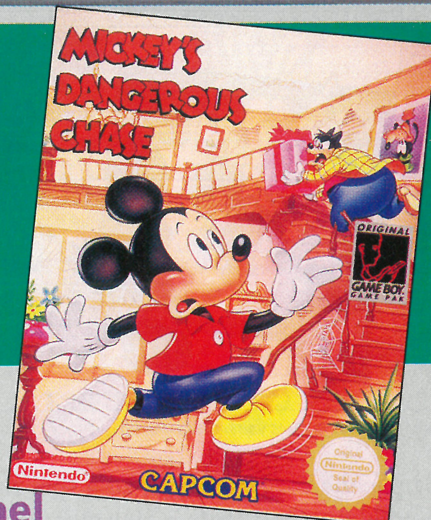

De toverdrank geeft echt bovenmenselijke krachten.


Cesar's lauwerkrans staat voor een ekstra leven.


Het schild beschermt je slechts tijdelijk tegen de schoten.

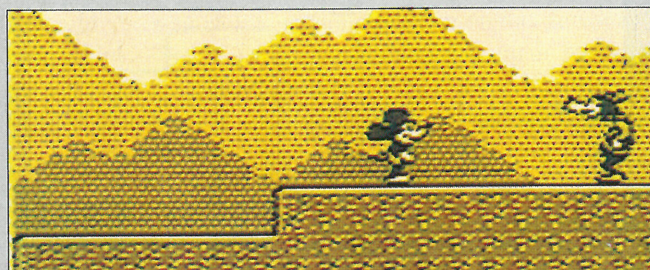
TITEL:	Asterix
UITGEVER:	Infogrames
CONSOLE:	Game Boy
SOORT:	platform
AANTAL SPELERS:	1
OPSLAAN:	nee
CONTINUE MODE:	1 per wereld
MOEILIJKHEIDSGRAAD:	variabel
ACCESSOIRES:	geen

MICKEY'S DANGEROUS CHASE



Mickey heeft als een echte gentleman, besloten om Minnie een waanzinnig kado voor haar verjaardag te geven. Maar al heel snel dringt 't tot 'm door dat 't kado spoorloos is verdwenen.

Verander jezelf binnen de kortste keren in een kleine muis met broekje of korte rok (door Mickey of Minnie te kiezen). En ga op jacht naar die misselijke dief om je bezittingen weer terug te krijgen. Ik waarschuw je wel dat er een heel stel "gemenerds" op je wachten voordat het tot een eindduel komt.

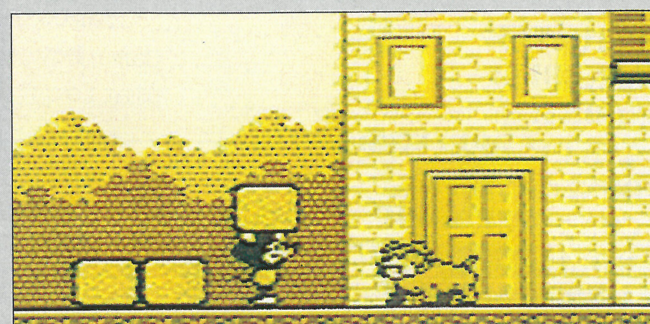


Goofy stelt een onderzoek in...

KOM MEE NAAR BUITEN ALLEMAAL...

Aan het begin heb je drie levens, die elk uit drie harten bestaan. Op het moment dat Mickey drie harten verliest, verliest hij ook een leven. En als je nou wilt weten hoe hij die harten precies kwijtraakt, dan raad ik je aan snel je console aan te zetten, want je ontdekt het gauw genoeg. De zoekaktie naar het welgeliefde kado voert je door bossen en over bergen die vol zitten met de meest wilde beesten. Elke keer als je wordt getroffen, verlies je een hart. Maar je kunt er wel wat aan doen, want langs de hele route liggen bonussen en harten verscholen. Elk level herbergt telkens vier kristallen bollen, en als je ze alle vier hebt weten te vinden, krijg je een extra leven...

Natuurlijk kun je jezelf ook verdedigen (sterker nog, 't wordt ten zeerste aanbevolen!). Daarvoor moet je de bakstenen oprapen en op de kop van zo'n akelig monster gooien.

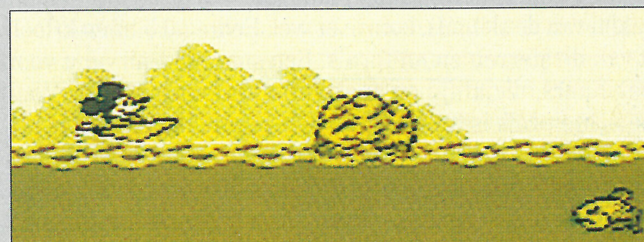


Mickey breekt de bakstenen!

HULP NODIG?

Je kunt altijd op de steun van Goofy rekenen, die zelf een onderzoek op touw heeft gezet. Nadat je je in de meest onmogelijke bochten hebt gewrongen, kom je uiteindelijk aan het einde van het laatste level, waar Goofy je opwacht om je het laatste nieuws te melden en je door te verwijzen naar Pat. Weer een simpel avonturenspel? Nou, deze keer krijg je geen passwords en ook geen continue mode. Kortom, het blijkt echt niet eenvoudig te zijn om dat kado weer te bemachtigen. En het ergste is nog wel dat 't waanzinnig spannend is... Maarre, wat is 't nou eigenlijk voor een kado?

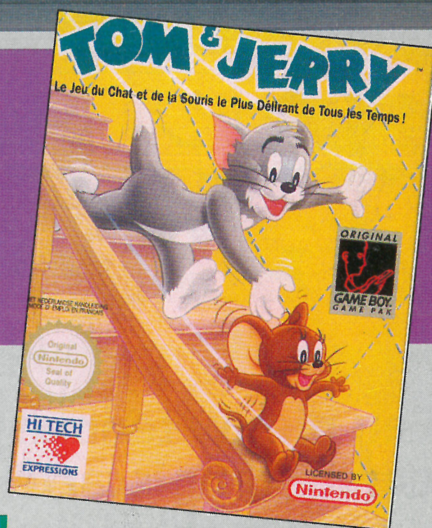
Calimero



Kun je eigenlijk wel een speedboot besturen?

TITEL:	Mickey's dangerous chase
UITGEVER:	Capcom
CONSOLE:	GAME BOY
SOORT:	avontuur
AANTAL SPELERS:	1
OPSLAAN:	nee
CONTINUE MODE:	geen
MOEILIJKHEIDSGRAAD:	moeilijk
ACCESSOIRES:	GEEN

TOM & JERRY



Het neefje van Jerry, Tuffy, is op weg naar huis verdwenen. Je moet zorgen dat je hem vindt voordat Tom dat doet!

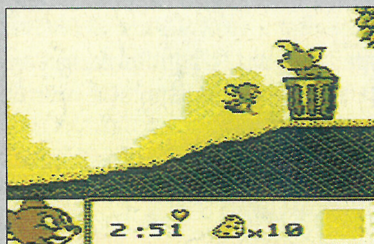
Dat wordt een gerèn en gevlieg door straten, tuinen, over daken en een gezoek in verschillende kamers, waarvan de uitgangen moeilijk te vinden of te bereiken zijn. Neem maar een stukje kaas voordat je vertrekt...

Ik zeg het maar vast: dit spel is niet hetzelfde als voor de NES. Het is namelijk veel beter, want het gaat nu niet alleen om avontuur maar ook om aktie.

Je moet namelijk alle voorwerpen verzamelen; ook die, die je niet kunt zien! Gelukkig kun je door op "select" te drukken je gezichtsveld naar alle kanten vergroten en zo onverwachte platforms ontdekken. Maar denk erom: om die te kunnen bereiken moet je zowat Dumbo heten, of een reuzesprong maken door tegelijk op de A- en B-knop te drukken (dat is even wennen in het begin).

Na het verzamelen van alle voorwerpen gaat het erom de uitgang te vinden. Die zit in negen van de tien gevallen net dààr waar je hem het minst verwacht. En dat kost een hoop van je kostbare tijd! Zeker als je niet door hebt dat je hoger kunt komen door de goederenliften te gebruiken om je doel sneller te bereiken.

EEN HELSE TOCHT



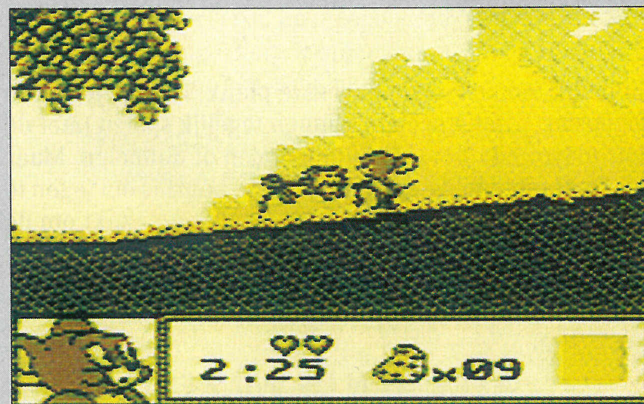
Rare manier om te knikkeren.

Je moet vooral niet denken dat je alles op je dooie gemak kunt doen. Onderweg kun je horloges vinden die je dertig seconden bonustijd geven en dat is beslist geen luxe! Stukjes Gruyèrekaas leveren bonuspunten op, hartjes en levens (maar die zijn niet dik gezaaid). Sterren brengen je krachten weer op peil. In elk level zitten vier flesjes limonade verstopt, als je ze vindt zijn ze goed voor een 1Up. Hou vooral de uitdrukking op het gezicht van Jerry in de gaten: als hij klappen oploopt betrekt het even. Na vijf rake tikken laat Jerry het afweten...

WAAR ZIT DIE TOM TOCH?

Blijf op je hoede voor die kater, hij verstopt zich graag achter meubels of in vuilnisbakken! Of je ontwijkt hem, òf je bestookt hem met knikkers. Maar daar heb je er niet teveel van, dus hou er rekening mee dat je Tom in alle tien de levels regelmatig tegen het lijf loopt. Tom is trouwens niet je enige vijand: je krijgt ook heel wat te stellen met bewegende putdeksels, muizen-etende eikels, tinnen soldaatjes, zee-egeltjes, die in de douche verstopt zitten, muizevallen en elektrische draden: echt, alles en iedereen is tegen je! "En dat is niet eerlijk..." zou Calimero zeggen.

In ieder geval is Tom & Jerry een afwisselend spel, dat meesterlijk in elkaar zit. Met het vinden van de uitgang ben je er bij lange na nog niet, want dat is betrekkelijk makkelijk. Het gaat er eerder om alle voorwerpen zo vlug mogelijk bij elkaar te krijgen. Dat levert, hoe verder je komt, hoe langer hoe meer punten èn plezier op!



Pas op de kleintjes, die planten lijken uitgehongerd...

Miss V.T.M.

TITEL:	Tom & Jerry
UITGEVER:	Hi Tech Expressions
CONSOLE:	Game Boy
SOORT SPEL:	platform
AANTAL SPELERS:	2 om de beurt
OPSLAAN:	passwords
CONTINUE MODE:	3
MOEILIJKHEIDSGRAAD:	makkelijk
ACCESSOIRES:	geen

TINY TOON Adventures

GAME BOY

Nintendo Entertainment System

NOUVEAU!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

TE GEKKE NIEUWE TINY TOON'S.

Konami sleept ons mee in nieuwe avonturen met Porky, Dizzy, Bunny en al zijn vrienden. Je vindt de sfeer van de tekenfilms terug op Game Boy, NES en Super Nintendo. Grafisch prachtig, een super geluidsband en uitstekend bespeelbaar met een massa levels... Alles bij elkaar een fantastisch kijkplezier ! Begin je droomreis in deze sprookjesachtige wereld.

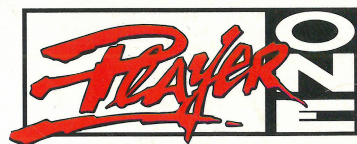


Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System

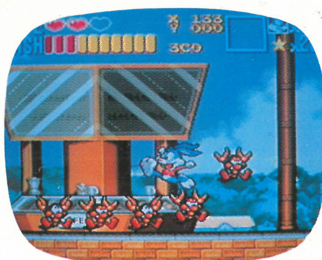
Tiny Toon is mooi, geestig en schattig tegelijk. Met dit spel biedt Konami ons één van de meest fabelachtige spellen uit de geschiedenis aan... 97 %

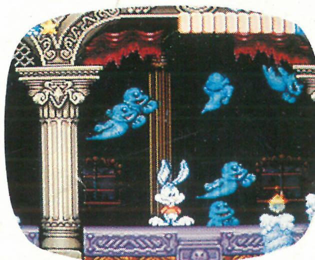


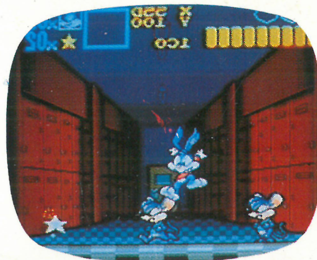


KONAMI®

De passie voor het spel







Screens: Super Nintendo Entertainment System



Voor inlichtingen over dit spel, bel S.O.S. Nintendo, tel. nr. 02.478.92.08. Distributiekantoor : Bandai